
Fröhlich sein und singen
JAHRGANG 1957 HEFT 8 PREIS 0,50 DM

Das Ferienlager



war auf einer großen Wiese am Rande des Dorfes aufgebaut worden. Hinter dem Lager ging es bergan, und der große Wald begann.

Fast jeden Tag kam der uralte Pfeifen-Opa, der seine Tabakspfeife nur zu den Mahlzeiten aus dem Munde nahm, und machte sich in der Küche nützlich. Als Pfeifen-Opa von dem langen, blonden Fred und der stupsnasigen Jutta, die eine Pferdeschwanzfrisur trug, erfuhr, daß in einigen Tagen ein Nachtgeländespiel rund um den Teufelsteich stattfinden sollte, riß er entsetzt die Augen auf. Er behauptete, dort sei es nicht geheuer. An diesem Ort habe er kürzlich etwas Schreckliches erlebt!

Viele machten sich lustig über den Aberglauben des alten Mannes. Der Pionierleiter Horst sagte lachend, beim Nachtgeländespiel könne man der Sache ja auf den Grund gehen. Fred, der gerne angab, meinte, wenn ein Schatz da wäre, dann würde er sich von keinem noch so grauslichen Gespenst davon abhalten lassen, ihn aus seinem Versteck zu holen.

Diese Bemerkung stimmte Jutta nachdenklich, und da sie arg neugierig war, hätte sie schon vor dem Geländespiel gar zu gerne gewußt, was es mit dem Leuchten im Spalt der Eiche für eine Bewandtnis habe. Am Abend, während alle Jungen und Mädchen am Lagerfeuer saßen, flüsterte sie Fred zu: „Komm mal mit — ich muß mit dir reden!"

Der nächste Tag verstrich wie im Fluge, und in der Nacht, kurz nach zehn Uhr, machten sich die Heimlichtuer, mit kurzem Spaten bewaffnet und mit Brotbeuteln für die Edelsteine versehen, auf den Weg. Der dicke Hund der Köchin Mathilde, der immer umherstreunte, aber nur bellte, wenn es etwas zu fressen gab, folgte ihnen. Stillschweigend duldeten sie die ungebetene Begleitung und gelangten, ohne von der Lagerwache gesehen zu werden, in den Wald.

Der Mond war gerade aufgegangen, doch die Baumkronen ließen nur da und dort ein wenig Licht durch, so daß es nicht leicht war, den Weg zu erkennen.

Endlich sahen sie den Teich vor sich. Das Wasser wurde vom Mondlicht versilbert. Der Wald umgab die kleine Lichtung wie eine Mauer, und Felsbrocken ragten auf wie düstere Wächter. Die Eiche spreizte ihre mächtigen Äste wie Arme, die nach den Ruhestörern greifen wollten.

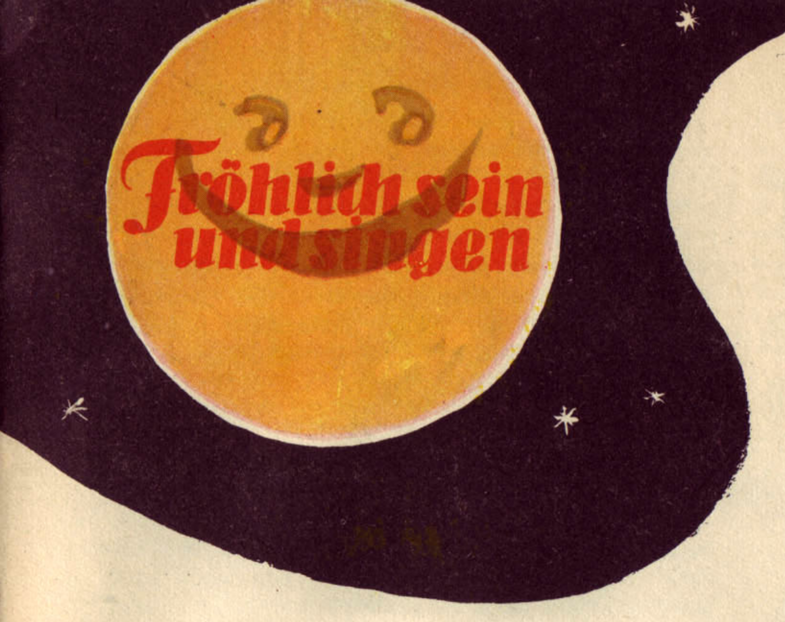
Fred und Jutta tappten auf den Baum zu. Der Junge hielt seinen Spaten erhoben, bereit, dem ersten besten Geist das Geisterhemd aufzuschlitzen. „Da!" zischelte Jutta und starrte mit großen Augen auf das klaffende Loch in dem unglaublich dicken Stamm. „Es leuchtet!" Fred drückte die Hand des Mädchens. Auch er sah das grünliche Schimmern! Ja, das mußte ein Schatz sein! Und wahrscheinlich lag dieser Schatz gar nicht unter dem Baum, wie der Pfeifen-Opa behauptet hatte, sondern war im Stamm verborgen und verstrahlte seinen Glanz nach draußen.

Nur noch wenige Schritte waren sie von der Eiche entfernt. Da schrillte ein schauriger Schrei aus der Baumkrone zu ihnen hernieder:

„Hiiiii!" gellte es. „Hiiii!" Im gleichen Moment entstieg dem Spalt eine lange Stichflamme, und es knallte dumpf. Fred wich einen Schritt zurück, stolperte und setzte sich auf den Hintern. Hugo bellte so rasend, wie er es sonst nur tat, wenn ihm jemand das Fressen wegnehmen wollte. Jutta warf ihren Spaten weg und wandte sich zur Flucht. Aber Fred hielt sie am Bein fest. Er rappelte sich flink auf, ergriff, da auch ihm der Spaten entfallen war, einen morschen Ast, und Jutta folgte seinem Beispiel.

Sie hatten noch keinen halben Schritt getan, da erschien in der Baumkrone eine Gestalt in einem weißen, wallenden Gewand, flog von Ast zu Ast und verschwand urplötzlich. Bevor sich Fred und Jutta von ihrem Erschrecken erholen konnten, quoll aus dem Loch im Baume heller Rauch — und den Schwaden entstieg ein bleiches Gespenst mit vier rotglühenden Augen. Unter fürchterlichem Kettengerassel wimmerte es mit hohler Stimme:





„Weiche, weiche! Weg von der Eiche!"
Der Hund Hugo floh von der Stätte des Grauens und sprang in den Teufelsteich. Jutta hielt sich die Hände vors Gesicht und heulte.

Doch nicht genug des Entsetzlichen! Während der Geist dem Walde zuschwebte, ertönte dumpfer Gesang, der aus einem Grabe zu kommen schien. Hinter dem Baum hervor schwankten, weiß und knochenlos, zwei, drei — fünf — sieben Gespenster! Ihre Augen glühten rot und gelb, grün und blau, und die Münder gähnten schwarz wie große runde Löcher.

Fred erstarrte zu einem Eisblock. Dichtem Nebel gleich wogte der Rauch, der noch immer aus dem Spalt drang, über der Lichtung. Das erste Gespenst nahm seinen Kopf vom Rumpf und schickte sich an, diesen schrecklichen Schädel nach den Kindern zu schleudern.

Das war zuviel! Der Junge schrie: „Neiiin! Hiiilfe!" ergriff Juttas Hand und wollte ausreißen. Doch die Geister hatten bereits einen Kreis um sie gebildet. Der Mond verbarg sich hinter einer schwarzen Wolke, als könne er dieses Schauspiel nicht mehr mit ansehen. Die Geister sangen schauerlich vor sich hin, rasselten mit den Ketten und wackelten mit den runden Köpfen.

Auf dem höchsten Felsen tauchte wie aus dem Gestein gewachsen eine ungeheure Erscheinung auf. Sie war so groß wie ein Turm, schwenkte einen brennenden Kranz und warf ihn hinab ins Wasser.

Da brachen alle Geister in ein dröhnendes Klagegeheul aus, rissen sich die Köpfe von den Leibern und setzten sie wieder auf, wuchsen hoch empor wie Riesen und wurden gleich darauf klein wie Zwerge. Ihre Augen wechselten die Farbe, und erst, als der Geist auf dem Felsen mit einem wilden Klageruf zusammenschrumpfte, wurde es still.

Eine blecherne Stimme schrie: „Unser Schatz!"

Alle Geister antworteten dumpf: „Unser Schatz!"
„Sie wollen unseren Schatz rauben!" kreischte die Stimme.

Der ganze Geisterchor gellte, winselte: „Ergreift sie! Fesselt sie!"

Die Schar drang auf Fred und Jutta ein. Da erspähte der Junge in dem Kreis der Tobenden eine Lücke. Er riß Jutta mit sich und raste davon, in den Wald hinein.

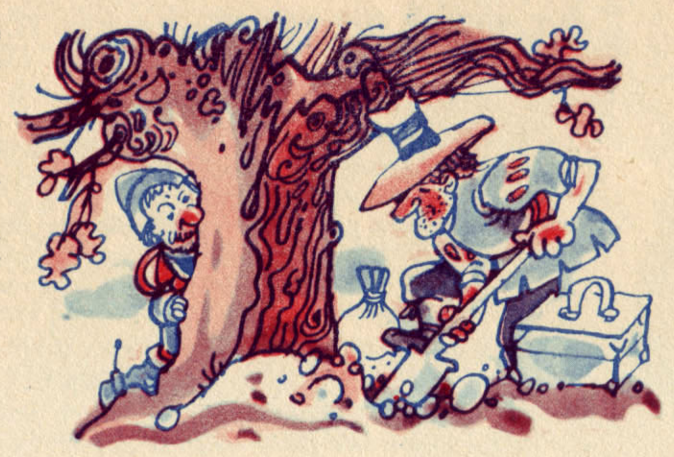
„Hiiilfe! Hiiilfe!" brüllten die beiden, rannten gegen Baumstämme, stürzten über Wurzeln, schlugen lang hin, rafften sich wieder auf, schreckten vor glühenden Augen zurück und vor huschenden Schatten und hörten immerzu das Gerassel der Geister, die sie vor sich hertrieben.

Da — eine Lichtung! Ein Haus! Das mußte die Försterei sein! Wenn sie sich dort verbergen konnten, waren sie gerettet. Fred sah sich um. Zwischen den Baumstämmen schimmerte das Weiß der Gespensterbande. Jutta kreischte: „Hilfe! Aufmachen! Gespenster!"

In einem Fenster des Försterhauses brannte Licht. Der Junge und das Mädel kletterten, da sie die Gartenpforte verschlossen fanden, über den Zaun. Ein Hund kläffte wütend. Fred und Jutta trommelten gegen die Haustür:

Zeichnungen:
Erich Gürtzig

Nach unendlich langen, bangen Minuten vernahmen sie Schritte und eine schimpfende Stimme. Die Tür wurde geöffnet. Fred keuchte: „Am Waldrand — Gespenster!"
Der Förster und die Frau schauten sich an, als zweifelten sie an dem Verstand der Kinder. Die Försterin setzte ihnen Milch vor, und schließlich gelang es Fred und Jutta, zusammenhängend zu erzählen, was sie vorgehabt und was sie erlebt hatten.
Der Förster meinte, er sei bisher in seinem Walde noch keinem derartigen Ungeheuer begegnet, auch am Teufelsteich nicht. „Aber ich will euch die Sage vom Teufelsteich gleich mal erzählen."



DER RÄUBERSCHATZ

Vor langen, langen Jahren hauste am Teufelsteich der Räuberhauptmann Zabeneck mit seiner Bande. Die Räuber überfielen Kaufleute und reiche Herrschaften, die auf der nahen Paßstraße das Gebirge überqueren wollten, und plünderten sie aus. Wenn jedoch ein Bauer auf seinem Fuhrwerk daherkam, ließen sie ihn ungeschoren ziehen, denn sie wußten, daß die Landleute arme Schlucker waren. Ja, nicht selten wurde die Bande von den Bauern mit Eßwaren und Nachrichten versorgt, und die Räuber zahlten mit Goldstücken für diese Dienste.

Nun ward aber der Räuberhauptmann von Jahr zu Jahr habgieriger und gab seinen Kumpanen immer weniger von der Beute ab. Er verbarg alle Schätze, Gold und Silber, Edelsteine und kostbare Kleider, heimlich unter der alten Eiche am Teufelsteich. In seinen Gesellen erwachte die Unzufriedenheit, und ein junger Bandit, der Jörg hieß, und der den Hauptmann beim Verscharren der Beute beobachtet hatte, sammelte seine Freunde um sich. Er sagte ihnen, man müsse den Hauptmann umbringen, die Schätze untereinander aufteilen und dann ein besseres Leben beginnen.

Ein Verräter trug dem Hauptmann diesen Plan zu. Zabeneck wappnete sich und rüstete jene, die zu ihm hielten gut mit Waffen aus.

Als der Tag herangekommen war, an dem Zabeneck das Lebenslicht ausgeblasen werden sollte, gab es ein furchtbares Gemetzel.

Ein Räuber erschlug den anderen, und am ärgsten wütete der Hauptmann selbst, denn er war ungeheuer stark.

Zuletzt blieben nur noch Zabeneck und Jörg übrig. Sie schossen ihre Pistolen aufeinander ab, doch keiner traf sein Ziel. Da warfen sie die Feuerwaffen weg, zückten ihre Dolche und gingen aufeinander los. Jörg gelang es, den Hauptmann nach einem furchtbaren Kampf zu töten.

Als sich der junge Räuber als Sieger auf dem Schlachtfelde sah, machte er sich daran, den Schatz unter der Eiche zu heben. Kaum hatte er den Spaten ins Erdreich gestoßen, da brach ein dicker Ast von der Eiche und fiel Jörg auf den Kopf, so daß er tot neben seinem Hauptmann niedersank.

Einige Tage später fanden Dorfbewohner, die nach Pilzen und Beeren suchten, die Leichen der Räuber. Sie machten sich daran, alle zu begraben. Es war schon lange dunkel, und nur der Mond leuchtete ihnen noch, als sie Jörg, den letzten der Toten, unter die Erde brach-





ten. Doch als auch dieses Grab zugeschaufelt war, öffnete sich auf einmal mit lautem Krach der Stamm des Eichenbaumes."

Der Förster schwieg eine Weile und steckte sich seine erloschene Pfeife wieder an.

„Und was geschah dann?" fragte Fred gespannt.

„Tjaaa", sagte der Forstmann gedehnt. „Der Stamm der Eiche krachte also auseinander — und aus dem Spalt sausten, in weiße Geisterhemden gehüllt, die Räuber mit ihrem Hauptmann. Ihre Augen glühten, und sie vollführten einen so unheimlichen Lärm, als wollten sie eine zweite Metzelei beginnen.

Die Dörfler flohen Hals über Kopf und hielten sich drei Tage und drei Nächte lang in ihren Häusern versteckt. Hmm! Seit diesem Tage, so behauptet die Sage, ist der Eichenstamm hohl, und es soll in dieser Gegend nicht geheuer sein. Manch einer hat in dem Loch schon ein unheimliches Leuchten gesehen, andere haben aus der Baumkrone heraus Stimmen gehört, und wieder andere sahen weißbehemdete Gestalten über die Lichtung schweben. Die Leute nahmen an, das wären die Seelen der toten Räuber, die ihren Schatz bewachten . . ."

„Sehen Sie!" rief Jutta, „das sind die Geister, die uns verfolgt haben."

„Ich betonte aber, daß das eine Sage ist. Die Geschichte mit den Räubern mag stimmen, doch die Menschen waren damals schrecklich abergläubisch, und es geschah nicht selten, daß sie irgendeine Naturerscheinung in Furcht versetzte."

„Naturerscheinung? Na, wenn das 'ne Naturerscheinung war, was wir gesehen haben, dann freß' ich einen Besen!" behauptete Fred und sah die Försterin an, als erwarte er von ihr Zustimmung. Statt dessen entgegnete die Frau, es habe früher viele Dinge gegeben, die sich die Menschen nicht zu erklären vermochten. Und all das, was ihnen unbekannt und geheimnisvoll war und was sie erschreckte, verwiesen sie ins Reich der Geister. Auf diese Weise sind viele Volkssagen entstanden, in denen ein Ereignis ausgesponnen und weitererzählt wurde, bis vor lauter Geistern und anderen rätselhaften Erscheinungen nur noch ein Rest der ursprünglichen Wahrheit übrigblieb.

Jutta hatte scheußliche Angst vor dem Heimweg. Am liebsten wäre sie in einem Panzerwagen ins Lager zurückgefahren. Der Förster zog nun seine grüne Lodenjoppe an, und da ihn Jutta sehr darum bat, holte er eines seiner Gewehre aus dem schmalen Waffenschrank. Fred und Jutta bedankten sich bei der Försterin für die Gastfreundschaft und machten sich mit ihrem Beschützer auf den Weg.

Die beiden Kinder hielten sich dicht an der Seite des Forstmannes. Trotz ihrer Furcht vor dem Wiederauftauchen der Gespenster hörten sie doch gut zu, als ihnen der Förster sagte, woher das Leuchten im Baumstamm kam. Er behauptete, der Rand des Loches in der Eiche sei in Fäulnis übergegangen, und an solchen Stellen sammelten sich Leuchtbakterien, die ein grünliches Schimmern von sich geben, sogenanntes „kaltes Licht". Auch Pilzarten, so der Hallimasch, und Moose, die in Höhlen wachsen, können dieses kalte Licht erzeugen, ebenso wie Glühwürmchen in warmen Nächten. Was das „Geh weg!" angehe, das der beschwipste Pfeifen-Opa gehört haben wollte, so sei das zweifellos der Uhu gewesen, der in der Eichenkrone wohnt, und für die glühenden Augen hätten gewiß Leuchtkäfer gesorgt.

Indem erreichten sie den Waldrand und sahen die Wiese vor sich, auf der das Zeltlager stand. Der Förster verabschiedete sich, da Fred und Jutta ungesehen in ihre Zelte schlüpfen wollten. Auf dem Lagerplatz brannte ein kleines Feuer. Als die beiden Ausreißer die Zelte gerade erreicht hatten, ertönte ein schriller Pfiff.

Im gleichen Augenblick flammte das Feuer hoch auf. Aus allen Zelten drängelten Jungen und Mädchen, und zwischen ihnen liefen weißgewandete Geister umher, die Fred und Jutta in ihre Mitte nahmen und zum Lagerfeuer schleppten. Der Hund Hugo kam schwanzwedelnd herangerannt, zog einem Gespenst das weiße Tuch vom Leibe — und zum Vorschein kam der dicke Andreas.

Als alle rund um die Flammen saßen, begannen die Geister mit

hellen Jungenstimmen ein Lied zu singen.

hellen Jungenstimmen ein Lied zu singen. Während der letzten Strophe sprangen die Gespenster auf, wickelten sich aus den Bettlaken, in die sie gehüllt waren, ließen ihre Taschenlampen kreisen, mit denen sie glühende Augen vorgetäuscht hatten und warfen Bälle und Töpfe in die Höhe, die mit weißem, an einigen Stellen schwarz bemaltem Papier umwickelt waren und als Köpfe gedient hatten. Sie ritten auf den Besen, mit deren Hilfe sie sich groß wie Riesen gemacht hatten, klirrten mit den Ketten, die von einem Bauer entliehen waren — und von dem ganzen nächtlichen Spuk am Teufelsteich blieb nichts mehr übrig!

Fred und Jutta schauten unbeschreiblich dumm drein, und ihre Gesichter wurden noch länger, als sie erfuhren, daß sogar der Förster in die Spukgeschichte eingeweiht war. Die „Gespenster" hatten die Fliehenden zum Försterhaus hingetrieben, und mit dem Forstmann war vereinbart worden, daß er Fred und Jutta, wenn sie sich von ihren Schrecken erholt hatten, ins Lager zurückbringen sollte.

Aber — wie war der Plan der beiden Blamierten ans Tageslicht gekommen? Sehr einfach! Fred und Jutta hatten sich im Schutze eines Zeltes beraten und angenommen, alle Kinder seien um das Lagerfeuer versammelt. Das war aber nicht der Fall gewesen. Andreas, der Vielfraß, hatte sich beim Abendbrot den Magen zu vollgestopft und lag mit Bauchschmerzen in eben dem Zelt, hinter welches sich Fred und Jutta verkrochen hatten. Er wurde Zeuge eines Gesprächs, hatte den Pionierleiter Horst und einige Freunde verständigt, und es war beschlossen worden, den eigensüchtigen Schatzsuchern einen ordentlichen Denkzettel zu geben.

Die „Gespenster" waren nach Juttas und Freds Aufbruch auf dem kürzesten Wege zur Eiche geeilt. Ein „Geist" war in die Baumkrone geklettert, ein anderer hatte sich im Spalt verborgen. Die Stichflamme mußte ein trockener Fichtenzweig hergeben, und der Rauch war vermittels feuchtem, schwelendem Laubs erzeugt worden. Die Grabesstimmen entstanden dadurch, daß einige Jungen in Kochgeschirre sprachen, und das Knallen schließlich besorgten kleine Feuerwerkskörper.

Nach all diesen Erklärungen standen Fred und Jutta stillschweigend auf, und unter dem wilden Gelächter der Jungen und Mädchen schlichen sie mit gesenkten Köpfen und rot vor Scham und Zorn zu ihren Zelten.

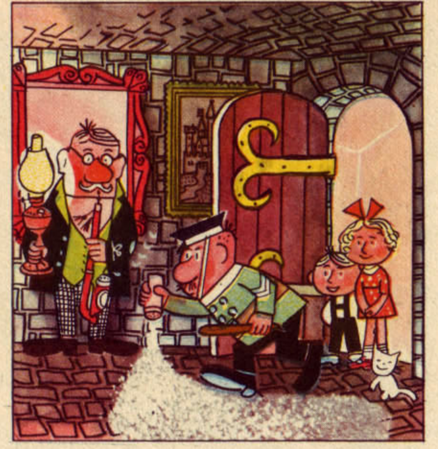
Hans-Günter Krack



Lärmend poltert das Gespenst in das Schlafgemach der Kinder.



Ein Polizist knattert zur Burg hinauf.



Onkel Balduin und die Kinder sehen zu, wie der Polizist Pulver in die Gänge des Schlosses streut.

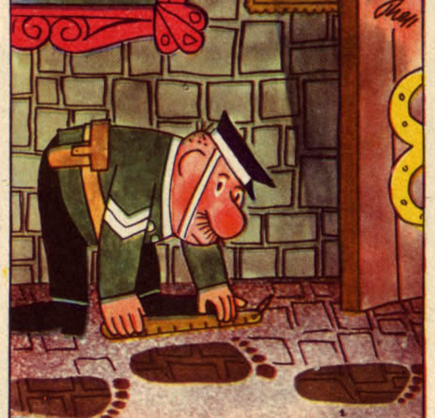
Besondere Kennzeichen?

Auf Burg Felsenfest hat sich einmal diese tolle Geschichte zugetragen. Es war in den Sommerferien, als Karin und Wölfchen bei ihrem Onkel Balduin, der damals in dem alten Gemäuer wohnte, zu Besuch waren. Eines Nachts wurden die Kinder, die in einem Dachstübchen schliefen, durch einen schrecklichen Lärm aus dem Schlaf gerissen. Die Tür knarrte, und ein gräßliches Gespenst schlich mit merkwürdigem Getöse in den Raum. Karin und Wölfchen saßen wie erstarrt unter der Bettdecke, doch wie das Gespenst gekommen war, so verschwand es wieder. Onkel Balduin, der am nächsten Tage von der nächtlichen Begebenheit erfuhr, benachrichtigte gleich die Polizei. Am Abend kam ein Polizist mit seinem Motorrad auf Burg Felsenfest angerattert. „Den nächtlichen Ruhestörer werden wir bestimmt fassen", meinte er, „wehe, wenn er sich noch einmal sehen läßt!"

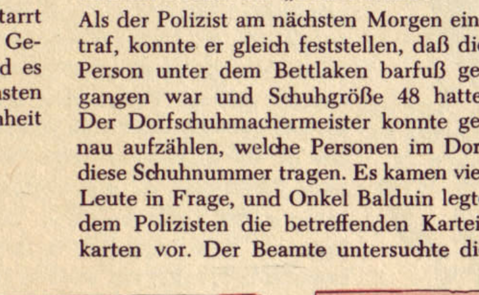
Den Gang zum Schlafraum der Kinder bestreute der Polizist mit Pulver, so daß jeder, der darüber ging, Fußspuren hinterlassen mußte. Tatsächlich, das Gespenst erschien wieder zur „Geisterstunde"!

Als der Polizist am nächsten Morgen eintraf, konnte er gleich feststellen, daß die Person unter dem Bettlaken barfuß gegangen war und Schuhgröße 48 hatte. Der Dorfschuhmachermeister konnte genau aufzählen, welche Personen im Dorf diese Schuhnummer tragen. Es kamen vier Leute in Frage, und Onkel Balduin legte dem Polizisten die betreffenden Karteikarten vor. Der Beamte untersuchte die Karten, und gleich konnte er daraus das Gespenst von Burg Felsenfest ermitteln. Wer von euch hat auch schon entdeckt, welcher der vier Männer des Nachts die Kinder erschreckte? Woran habt ihr ihn erkannt?

H. J. Press



Die Fußspuren sehen merkwürdig aus.



Das sind die Karteikarten, die euch auf die Gespensterspur bringen:



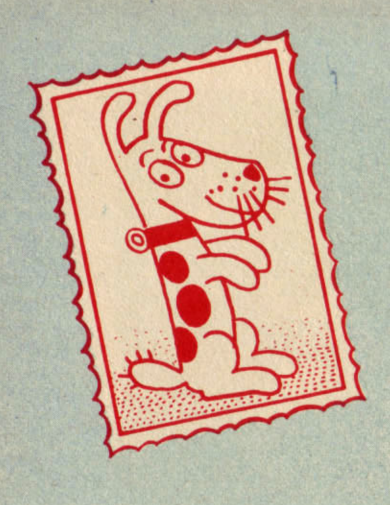








Zeichnung: Forkel



Wer findet Bobby?

Viele Tränen haben Liesel und Pitt schon vergossen. Bobby, ihr treuer Freund, ist verschwunden. Wo mag er nur hingelaufen sein? Nirgends ist er zu finden. Da kommt Onkel Egon und tröstet die beiden Kinder. „Habt ihr denn schon einmal bei der Hundesammelstelle nachgefragt, ob er dort abgegeben wurde?“ Nein, auf diese Idee waren beide noch nicht gekommen. Nun aber schnell dorthin.

O weh, es war gar nicht so einfach, Bobby unter den vielen Hunden herauszufinden.

Könnt ihr ihn auf der Zeichnung entdecken?

Das Häslein

Unterm Schirme, tief im Tann,
hab' ich heut gelegen,
durch die schweren Zweige rann
reicher Sommerregen.

Plötzlich rauscht' das nasse Gras —
stille, nicht gemuckt! —,
mir zur Seite duckt
sich ein junger Has' . . .

Dummes Häschen
bist du blind?
Hat dein Näschen
keinen Wind?

Doch das Häschen unbewegt,
nutzt, was ihm beschieden,
Ohren, weit zurückgelegt,
Miene, schlau zufrieden.

Ohne Atem lieg' ich fast,
laß die Mücken sitzen;
still besieht mein kleiner Gast
meine Stiefelspitzen.

Um uns beide — tropf — tropf — tropf —
traut eintönig Rauschen.
Auf dem Schirmdach — klopf — klopf — klopf —
und wir lauschen . . . lauschen.

Wunderwürzig kommt ein Duft
durch den Wald geflogen;
Häschen schnuppert in die Luft,
fühlt sich fortgezogen;

schieb gemächlich rückwärts, mach
Männchen aller Ecken . . .
herzlich hab' ich aufgelacht —
ei, der wilde Schrecken!



Nach Tatsachen frei gestaltet von HELMUT PFOHL

Der blaue Kiesel

Zeichnungen: Günter Hain

In Gedanken versunken saß der Negerjunge Johannes auf einem Blechkanister, als er seinen Namen rufen hörte. Rasch erhob er sich und griff nach den Stiefeln, die er gerade poliert hatte. Aus dem Inneren des Farmerhauses drang Grammophonmusik. Johannes schob den dünnen Vorhang zur Seite und trat in die Diele. An der holzgetäfelten Decke kreisten die Flügel eines Ventilators und verbreiteten angenehme Kühle. Teppiche bedeckten den Boden und erstickten jeden Schritt. Johannes blieb abwartend am Eingang stehen. Der älteste Sohn des Farmers rekelte sich träge in einem der tiefen bequemen Sessel. Mürrisch winkte der Weiße den Neger näher, griff dann nach einer bauchigen Syphonflasche, die neben ihm am Boden stand und ließ zischend einen Strahl Selters in ein Glas. „Bring das der Herrin! Sie ist auf der Veranda. Aber ... wenn sie schläft, dann untersteh dich, sie zu wecken. Los, pack dich, du schwarzes Faultier!"

Leise näherte sich Johannes der sonnenüberstrahlten Veranda. In einem breiten Liegestuhl lag Mrs. Jonkheer. Ihre Augen waren geschlossen. Sie schlief! — Schon wollte sich Johannes lautlos wieder entfernen, als sein Blick erstarrte. Schreck lähmte seine Glieder. Seine dunklen Augen weiteten sich. Er wagte kaum zu atmen! — War es möglich? ... Dort — mitten auf dem Schoß der schlafenden Herrin, nur wenige Zentimeter neben ihrer weißen Hand mit den blitzenden Ringen — lag eine Schlange! Matt glänzte der zusammengerollte geschmeidige Körper in der Sonne. — Eine Sandviper! — Unverwandt blickte der Negerjunge auf die gefürchtete Giftschlange. Wenn die Herrin sich im Schlaf bewegen würde, nur ein wenig ihre Hand rührte oder gar erwachte — war es um sie geschehen.

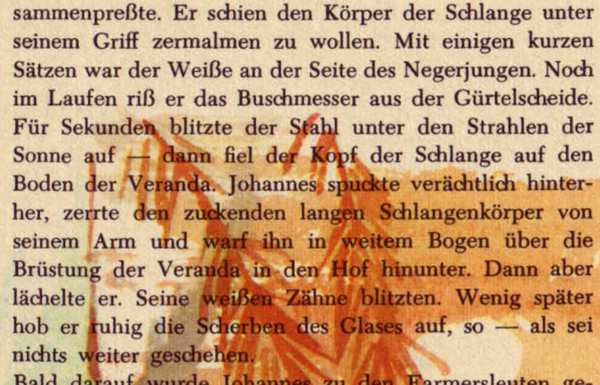
Langsam erholte sich Johannes von seinem ersten Schock. Was sollte er tun? Mitten in seine Überlegungen polterten schwere Schritte. Johannes wandte seinen Kopf und erblickte auf dem langen Gang die breitschultrige Gestalt des Farmers. Nichtsahnend kam der Weiße näher. Johannes sah ihm mit angsterfüllten Augen entgegen. Auf seinen Lippen lag schon ein Schrei ... doch Johannes unterdrückte ihn. Mit einer verzweifelten, abwehrenden Handbewegung bedeutete er Master Jonkheer, stehenzubleiben. Dann legte er warnend einen Finger an den Mund und wies wortlos auf die ruhende Herrin. Als der Farmer das schwarze Reptil entdeckte, zuckte er wie unter einem jähen Peitschenschlag zusammen und erbleichte. Johannes sah, wie der Weiße nach der Pistolentasche griff, gleich darauf jedoch die Hand mutlos wieder sinken ließ. Er mochte wohl eingesehen haben, daß der Schuß auch seine Frau treffen konnte ... und verfehlte er den Kopf der Schlange nur ein wenig, dann gab es keine Rettung mehr.

Als Johannes den hilflosen Blick Master Jonkheers sah, tastete er sich vorsichtig zu ihm hin und zupfte ihn leicht am Arm. „Du mussen nicht Angst haben, Master!" flüsterte er und reichte dem Farmer das gefüllte Glas, das ihm dieser mit zitternden Fingern abnahm. „Johannes versuchen will ... Schlange zu fassen." — Johannes hatte die Schlange ununterbrochen beobachtet. Jetzt ließ er sich zu Boden gleiten und schob sich langsam an den Liegestuhl heran. Reglos, mit flackernden, unruhigen Augen verfolgte der Farmer jede Bewegung seines schwarzen Dieners, der nun fast selbst einer Schlange glich, als er, tief an den Boden gepreßt, vorwärtskroch. Minuten vergingen, die dem Farmer wie eine Ewigkeit vorkamen. Nun war der Neger dicht neben dem Stuhl. Langsam, Zentimeter um Zentimeter, richtete sich Johannes auf. Schon war sein schwarzer Kopf in der Höhe der Armlehne. Kaum merklich erhob er jetzt auch seine Rechte. Von fern her tönte noch immer die grelle Musik einer Schallplatte. Auf der kantigen Stirn Master Jonkheers zeigten sich dicke Schweißtropfen. Unentwegt starrte er auf den Negerjungen, der sich nun aufgerichtet hatte und keinen Blick vom Kopf der Schlange ließ, der inmitten des zusammengeringelten Körpers ruhte. Dann aber ging alles blitzschnell! — Johannes griff zu — seine Hand schnellte wie ein Pfeil auf die Viper zu ... Master Jonkheer zuckte bei der jähen, unerwarteten Bewegung des Negers zusammen und schloß seine Augen. Das Wasserglas entfiel seiner Hand und zersplitterte am Boden. Als der Farmer wieder die Augen öffnete, sah er die schlaftrunkenen Blicke seiner Frau erschrokken auf sich gerichtet. Johannes stand zwei, drei Schritte entfernt mit verzerrtem Gesicht an der Treppe der Veranda. Mrs. Jonkheer stieß einen schrillen, ängstlichen Schrei aus, als sie die Viper sah, deren Kopfende Johannes wie unter einem Schraubstock zu-



sammenpreßte. Er schien den Körper der Schlange unter seinem Griff zermalmen zu wollen. Mit einigen kurzen Sätzen war der Weiße an der Seite des Negerjungen. Noch im Laufen riß er das Buschmesser aus der Gürtelscheide. Für Sekunden blitzte der Stahl unter den Strahlen der Sonne auf — dann fiel der Kopf der Schlange auf den Boden der Veranda. Johannes spuckte verächtlich hinterher, zerrte den zuckenden langen Schlangenkörper von seinem Arm und warf ihn in weitem Bogen über die Brüstung der Veranda in den Hof hinunter. Dann aber lächelte er. Seine weißen Zähne blitzten. Wenig später hob er ruhig die Scherben des Glases auf, so — als sei nichts weiter geschehen.

Bald darauf wurde Johannes zu den Farmersleuten gerufen. Mrs. Jonkheer dankte dem Negerjungen für seine beherzte Tat. Liebevoll strich sie ihm über das kurze borstige Haar. Sogar die Söhne ließen sich herab, ihm die Hand zu schütteln. Master Jonkheer langte nach einer kleinen Kiste und reichte Johannes freundlich eine seiner schwarzen Zigarillos. Väterlich klopfte er ihm dabei auf die Schulter. „Wir sind dir sehr zu Dank verpflichtet. Du hast wie ein Mann gehandelt. Deshalb möchte ich dir auch gern eine Freude machen. Sag mir, was du für einen Wunsch hast. Ich werde dir diesen sofort erfüllen."



Johannes blickte verlegen zu Boden und sagte kein Wort. Was hatte er denn schon getan? Was sollte er sich denn wünschen? — Ob er sich viel, viel Geld geben ließ von seinem Master? Dann könnte er drüben in dem kleinen Basar all die herrlichen Dinge kaufen, von denen er schon so oft geträumt hatte. Ein neues buntes Hemd — ein Messer mit vielen Klingen — vielleicht sogar eine weiße Hose. Oder gar ein schönes Tuch für seine Luisa und einen Perlenschmuck, wie es ihn drüben beim Händler gab? — Aber seine Luisa war doch so krank. Sie brauchte einen Arzt, der ihr helfen würde, und Medizin. Johannes wünschte sich auf einmal nichts sehnlicher, als daß Luisa wieder gesund würde und mit ihm am Abend wieder singen und lachen könnte. Jetzt aber quälte sie so oft das Fieber. Ob er den Master bitten durfte, den Doktor kommen zu lassen? Würde der Herr ihm einen solch großen Wunsch überhaupt erfüllen? Sicher kostete so ein Arzt viel Geld!

Stockend und etwas schüchtern begann Johannes. „Master ... ich ... Luisa sein sehr krank ... oft Fieber ... bitte ... Arzt sollen kommen und Luisa ... wieder gesund machen!" Mühsam stotterte Johannes die wenigen Worte hervor. Er senkte wieder seinen Kopf. Die Farmerssöhne verzogen ihre Mienen zu einem verächtlichen Grinsen. Nur gut, daß diese Nigger nicht zu rechnen verstanden! Ein Weißer hätte wohl andere Ansprüche gestellt. Hm, einen Arzt! — Wenn dieser Bursche weiter keine Sorgen hatte? Auf die zwei Pfund für den Doktor sollte es Vater wirklich nicht ankommen. Der Farmer zuckte nur mit den Schultern. „Gut! Ich werde deinen Wunsch erfüllen." Er räusperte sich. „Morgen wird der Doktor kommen und Luisa untersuchen." Als Johannes erfreut und dankbar aufsah und ihm zunickte, fuhr der Farmer in die Tasche der Weste, von der eine schwere goldene Uhrkette herabhing. „Da, nimm! Ein Silberstück noch für dich. Kauf dir was dafür!" Als der Farmer den vorwurfsvollen Blick seiner Frau sah, griff er abermals in die Tasche und zog ein zweites Schillingstück hervor, das er Johannes reichte, als übergebe er ihm damit ein Vermögen!

Johannes dünkte sich überreich. Zwei Silberstücke! Und sie gehörten ihm allein! Ob er gleich in den Basar gehen sollte? Eilig schritt er über den Hof. Plötzlich hörte Johannes hinter sich hastige trippelnde Schritte. Aufgeregt kam Hanneh, die zehnjährige Schwester Luisas, heran. „Johannes ... schnell ... Luisa ...!" Luisa war während der Arbeit auf der Plantage zusammengebrochen.

So schnell ihn seine Füße trugen, eilte Johannes durch den Eukalyptushain der Pflanzung entgegen. Schon von weitem sah er eine Gruppe von schwarzen Frauen, die heftig gestikulierend zusammenstanden. Neben ihnen standen einige Aufseher und versuchten mit Schlägen die Frauen zur Weiterarbeit zu bewegen. Am Boden aber lag Luisa. Sie war ohnmächtig. Zusammen mit einem älteren Neger schleppte Johannes das Mädchen fort. Auf halbem Wege erwachte Luisa, von heftigem Fieber geschüttelt. Die Stirn des Mädchens war glühend heiß. Schnell zog Johannes seine durchlöcherte Jacke aus und umhüllte damit das Mädchen.

In der Hütte aus Reisiggeflecht und alten Säcken legten sie Luisa nieder. Johannes rannte zum Farmhaus. Mrs. Jonkheer gab ihm zwei Chinintabletten für Luisa.

Auf dem Rückweg fielen Johannes wieder die beiden Silberstücke ein. Gleich jetzt wollte er das schöne große Tuch für Luisa holen und auch eine Flasche Coca-Cola. Sicher dürstete Luisa in ihrem Fieber. Er durchstöberte die

Hosentaschen. Nichts! Ach ja, richtig! Er hatte die Geldstücke ja in seine Jacke getan. Zu dumm! Nun mußte er den Einkauf wieder verschieben. Als Johannes in die Hütte kam, suchte er vergeblich nach den Geldstücken. Er suchte jeden Fußbreit der Hütte ab, durchwühlte das Futter der Jacke. Umsonst! Ob er die Silberstücke unterwegs verloren hatte, als er Luisa in seine Jacke hüllte? Doch dann mußten sie ja noch auf dem schmalen Pfad zu finden sein. Johannes jagte los! — Doch so eifrig er auch suchte, er fand die beiden Silberstücke nicht. Nur einen hübschen Kiesel entdeckte er am Rande des Weges, als er dort den Sandboden ein wenig mit seinen bloßen Füßen aufwühlte. Die letzten Strahlen der untergehenden Sonne ließen den Stein an einigen Stellen bläulich schimmern. Johannes mußte an die bunten Perlen im Basar denken. Die glänzten auch so! — Doch die würde er nun Luisa nicht schenken können. Traurig steckte Johannes den hühnereigroßen Kiesel achtlos in seine Hosentasche.

Es war schon spät, als Johannes in das Zimmer seines Herrn, des Tabakplantagenbesitzers Jonkheer, gerufen wurde. Der schritt dort ärgerlich auf und ab. „Sofort mein Pferd fertigmachen. Aber beeil dich, du Schlafmütze. Der Tabak wird schneller teurer, als du dich drehst. Ich will in die Stadt!"

Johannes machte kehrt, so schnell er konnte. War Master wütend, dann war es besser, aus seiner Nähe zu kommen. Doch in der Hast stolperte Johannes an der Schwelle. Aus seiner Tasche rollte der blaue Kiesel bis dicht vor die Füße des Farmers. Ärgerlich wollte ihn dieser schon mit einem Fuß beiseite schieben . . . als plötzlich sein Blick von diesem Kiesel angezogen wurde. Wie hypnotisiert starrte der Farmer auf den runden Stein am Boden . . . bückte sich gleich darauf und hielt den Kiesel dicht vor die Augen. Johannes sah, wie sich die Gesichtszüge seines Herrn glätteten und sein Blick wieder hell und freundlich wurde.

„Ein hübscher Stein, hm! Gehört er dir?" — Johannes nickte. Es wunderte ihn, daß der Herr daran Gefallen fand. „Hast du ihn schon lange?" Johannes schüttelte verneinend den Kopf und erzählte dann dem Master, wie er nach den verlorengegangenen Silberstücken gesucht habe und dabei nur diesen Kiesel gefunden habe. Er sagte dem Herrn auch, daß er ihn Luisa schenken wolle, die sich schon immer bunte Perlen wünschte. Das Gesicht des Masters rötete sich. Wenn ihn seine Augen nicht betrogen,



dann hielt er hier einen erstklassigen Rohdiamanten in der Hand. Was wußte dieser Nigger von diesem Stein? — Verstellte er sich nur, oder ahnte er tatsächlich nicht, was er gefunden hatte? — Der Farmer überlegte rasch. Dann blickte er wieder auf den Stein. Täuschte er sich auch wirklich nicht? — „Warte einstweilen hier. Ich komme gleich wieder!" befahl er Johannes.
Es vergingen fast zehn Minuten, ehe der Farmer wiederkam. Noch immer hielt er den Stein in der Hand. „Hör zu, Bursche! Dieser Stein da . . . dieser, hm, dieser . . . Kiesel . . . gefällt mir. Ich habe da so eine kleine Sammlung schöner Steine, weißt du . . ."

Als der Weiße den verständnislos auf sich gerichteten Blick seines schwarzen Dieners sah, wußte er, daß sein Vorhaben gelingen würde. „Hör zu! Ich mache dir einen Vorschlag . . .! Du überläßt mir den Kiesel, und ich . . . ich gebe dir für deine Luisa diese schöne Perlenkette hier." — Master Jonkheer legte eine bunte Kette aus Glasperlen vor Johannes auf den Tisch. „Gefällt sie dir?"

Johannes wagte nicht, nach dem funkelnden Schmuck zu greifen. Diese Kette da auf dem Tisch war ja noch viel schöner als all die anderen drüben im Basar. Sicher war sie auch viel teurer! — Und die wollte ihm der Herr für den Kiesel geben. Nein! Sicher machte der Herr nur einen Scherz mit ihm! — Der Farmer merkte das unschlüssige Zögern des Jungen. Rasch drückte er ihm die Kette in die Hand.

„Hier hast du noch ein Goldstück . . . dafür könnt ihr Medizin kaufen. Aber — noch eins merke dir . . . sprich zu keinem von dem Kiesel da . . . sonst kommen sie alle an und bringen mir Steine ins Haus geschleppt. Das fehlte mir gerade noch! Ich habe bei dir nur eine Ausnahme gemacht! Verstanden? So und nun geh . . . und bring deinem Mädchen die Kette."

Am nächsten Tage schien das Glück des Negerjungen Johannes vollkommen zu sein. Der Arzt war wirklich auf die Farm gekommen und hatte Luisa untersucht. Bestimmt würde sie nun auch bald gesund werden! Und was hatte er nicht alles für das Goldstück kaufen können? — Luisa freute sich unbändig über die Kette und auch das seidene Tuch, das ihr Johannes aus dem Basar mitgebracht hatte. Auf dem schmalen Wandbrett ihrer kleinen Hütte standen volle Konservenbüchsen, und auf dem Tisch lagen einige frische dicklaibige Maisbrote. Johannes aber war stolz auf sein neues Baumwollhemd und die Khakihose, in der er sich vorkam wie einer der Aufseher. Und erst das Patentmesser. Immer wieder bestaunten es die anderen Negerburschen. — Master Jonkheer verstand es geschickt, den Vorfall mit der Schlange unter den Menschen auf der Farm zu verbreiten. So wunderte sich auch keiner über

den Negerjungen Johannes, der im Basar so vielerlei gekauft hatte. Und nie erfuhr auf der Farm jemand etwas von dem Tausch, den der Farmer und sein schwarzer Diener abgeschlossen hatten. Auch die Farmerin und die Söhne glaubten, den Rohdiamanten habe Master Jonkheer selbst gefunden. In den nächsten Tagen kümmerten sich der Farmer und seine Söhne kaum noch um die Arbeit auf der Tabakplantage. Dafür jedoch durchwühlten sie zu dritt jeden Fußbreit Bodens der Stelle, an der Johannes den unscheinbaren Stein gefunden hatte. Doch bald mußten sie die Hoffnung, auch noch weitere Rohdiamanten zu finden, aufgeben. Tags darauf ritt der Farmer zur nächsten Stadt. In Standerton begab er sich schnurstracks zur Poststelle. Minuten später jagten drei geheimnisvolle Telegramme nach Amsterdam, London und New York. „145 Gramm Rohbaumwolle vorrätig — stop — aquamarinblaue Falter — stop — erwarte experten — stop!" — Die Postangestellten schüttelten ihre Köpfe. War denn diesem Farmer die Hitze zu Kopf gestiegen? — Keiner von ihnen vermochte den tieferen Sinn der Deckworte zu entziffern. Um so besser jedoch die Empfänger der Depeschen!

In den nächsten Tagen ereignete sich mancherlei auf der Farm. Den Negern wurde plötzlich verboten, den Hof des Farmhauses zu betreten. Selbst Johannes durfte nicht mehr in das Farmhaus kommen. Die Herrin sei schwer erkrankt — hieß es — eine ganz furchtbare und ansteckende Krankheit habe sie befallen! — Als die Schwarzen davon hörten, machten sie ängstlich einen großen Bogen um das Farmgebäude. Aber . . . warum trugen dann die weißen Masters auf einmal Gewehre? Neuerdings standen sogar zwei uniformierte Polizisten am Farmhaus Wache. Was hatte das alles nur zu bedeuten? —

Wieder vergingen einige Tage, und dann kam eines Nachmittags ein lackfunkelnder großer Wagen auf die Farm, dem drei elegant gekleidete Männer entstiegen. Höflich wurden sie von Master Jonkheer empfangen und in das geräumige Wohnzimmer geführt. Hätte wenig später Johannes einen Blick in das Zimmer werfen dürfen, so wäre er wohl sehr erstaunt gewesen. Auf dem Tisch lag sein „blauer Kiesel". Der Stein wanderte von Hand zu Hand.

Die Besucher prüften durch Lupen seine Splitterstellen mit dem matten bläulichen Glanz, legten den Kiesel auf eine kleine Waage, tauchten ihn in ein Wasserbad und brachten ihn schließlich unter ein Mikroskop.
Gespannt verfolgten Master Jonkheer und seine Familienangehörigen jeden einzelnen Vorgang. Dann aber war es



soweit! — Einer der Gäste schüttelte dem Farmer jovial beide Hände. „Okay! Master Jonkheer . . . ich gratuliere Ihnen zu diesem Fund! — Well! Sie sind damit zu einem der reichsten Männer der Südafrikanischen Union geworden. Der Diamant ist echt! Hat seine 726 Karat! Well . . . mehr brauche ich wohl nicht zu sagen. Schätze aber, er wäre in unserem Tresor in Pretoria besser aufgehoben als bei Ihnen hier. Man kann nie wissen! — Überlassen Sie uns das Vorkaufsrecht? Well . . . es dürfte Ihr Schade nicht sein!"
Eine Woche später kam ein Telegramm für Master Jonkheer an. Aus London! — Der Präsident der Diamond-Corporation drahtete: „Angebot 75 000 Pfund Sterling — stop — erwarte sofort Antwort — stop!" Master Jonkheer kabelte glückstrahlend zurück: „Einverstanden!" —
Am nächsten Abend wurde im Farmhaus ein Fest gefeiert. Sogar die Neger bekamen Bier und Branntwein und durften zur Feier des Tages einige Schafe schlachten. Nein wirklich . . . Master Jonkheer ließ sich nicht lumpen! — Johannes aber war überglücklich, daß er bei diesem Fest wieder als Diener dabeisein durfte, wenn auch nur in der Küche. Und wie er sich freute, daß die Herrin endlich wieder gesund war.
Als die letzten Gäste die Farm verlassen hatten, ließ der Farmer noch einmal den Negerjungen zu sich rufen. „Hör zu, Bursche! Ich habe die ganze Farm hier verkauft. Morgen schon wird euer neuer Herr hier eintreffen. Sei auch ihm ein guter Diener. So, und nun sollst du noch ein Geschenk von mir erhalten!" Er brachte das alte Grammophon herangeschleppt und einen Stoß abgespielter Platten . . .
Wozu hatte er, Master Jacobus Jonkheer es noch nötig, weiter Farmer zu spielen? — Besaß er nicht den fünftgrößten Diamanten der Welt . . . den „blauen Jonker"? — Ach ja, richtig, der gehörte ihm ja nun nicht mehr. Aber dafür lag in seinem kleinen Safe ein Scheck über 75 000 Pfund englischer Währung. Der war auch nicht zu verachten! —
Was wußte Master Jonkheer schon davon, daß inzwischen Mister Barnato in London den „Jonker" für 150 000 Pfund an Mr. Harry Winston nach New York weiterverkauft hatte? — Der „blaue Kiesel", den der Negerjunge Johannes gefunden hatte, wurde über Nacht zu einem Millionenobjekt! —
Lange noch sahen die Eingeborenen dem hochbepackten Wagengespann nach, mit dem die Jonkheers zwei Tage später davonfuhren. Dann aber nahm sie das alte Leben wieder gefangen. Da waren wieder die Peitschen und Flüche der Aufseher, die zur Arbeit trieben, da war wieder ein neuer Herr mit neuen Launen und Schimpfworten . . .

Das alles geschah im Jahre 1934!

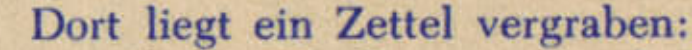
Heut' guckst du in die Röhre!

So sagt man oft, wenn einer das Nachsehen hat. Doch wer regelmäßig „Fröhlich sein und singen" liest, hat nie das Nachsehen. Im Gegenteil! Er erlebt immer wieder neue Überraschungen.

Heute raten wir im wahrsten Sinne des Wortes:

Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!

Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!
Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!
Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!
Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!
Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!
Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!
Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!
Alles, was Ferien hat, guckt in die Röhre!



Diese Röhre wird aus der Rückseite dieses Heftes gebastelt. Wer sie gebaut hat, schlägt Seite 12/13 auf, nimmt seinen „Spezialspäher" und murmelt wie ein alter Zauberer:

„AUS ZWEI MACH EINS!"

„AUS ZWEI MACH EINS!"
„AUS ZWEI MACH EINS!"
„AUS ZWEI MACH EINS!"

Und siehe da ...

GEMÄLDERAUB

Diesem Geländespiel liegt folgender Gedanke zugrunde: In der Dresdner Gemäldegalerie wurde eingebrochen. Über Nacht entwendeten die Banditen wertvolle Gemälde. Unserer Volkspolizei ist es gelungen, den Einbrechern auf die Spur zu kommen. Diese haben die Gemälde in der Gegend zwischen R. und M. versteckt. Durch Zufall kamen wir in den Besitz einer Notiz, die uns die Lagerorte der Gemälde verraten hat. Wir wollen der Volkspolizei helfen, die einzelnen Gemälde aufzufinden.

Durchführung des Geländespiels:

Ein Bild wird nach dem Prinzip des Puzzlespieles in zehn einzelne Teile zerschnitten, diese werden an verschiedenen Stellen im Gelände zwischen R. und M. versteckt. Jedes Bildteilchen wird in eine kleine Schachtel gelegt, die außerdem einen auf die nächste Fundstelle hinweisenden Zettel enthält. So können die einzelnen Hinweise zum Beispiel lauten:

„Sucht im Sandkasten der Schule!"

Dort liegt ein Zettel vergraben:

„An der Wegkreuzung nach S. bei Jagen 117 liegt unter einer alten, sturmzerzausten Fichte (markanter Baum im Gelände!) Nr. 2. Am Fuße dieses Baumes muß gebuddelt werden."

Dieser Fund birgt den weiteren Hinweis:

„500 Meter von hier entfernt, Marschrichtungszahl 12, steht auf einer Waldwiese eine kleine Hütte. Am Westgiebel dieser Hütte liegt unter einem Ginsterbusch Nr. 3."

Der dortige Tip und die folgenden Tips lauten:

„Geht die in der Nähe der Hütte vorbeiführende Straße in südlicher Richtung weiter bis zu einer Wegkreuzung. Links am Waldweg findet ihr unter einer Brombeerhecke Nr. 4."

„Nun geht den Waldweg in östlicher Richtung weiter. Am Ende des Waldes liegt auf der rechten Seite des Weges ein Stein. Dort ist Nr. 5 zu finden."

„Der Weg durch die Fichtenschonung führt euch zu einer Wiese. Jenseits der Wiese steht eine Birke. Darunter liegt Nr. 6."

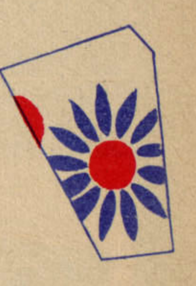
„Von hier aus seht ihr in westlicher Richtung eine wipfeldürre Kiefer. Links davon, unter einem Holunderbusch sucht nach Nr. 7."

„Nun geht nach S. Gegenüber der Ortstafel stehen zwei Lärchen, unter der südlichen grabt nach Nr. 8."

„Hinter dem letzten Haus von S. zweigt ein Weg südwestlich in den Wald ab. An der Abzweigung findet ihr unter einem Birkengebüsch Nr. 9."

Der Zettel Nr. 9 enthält folgenden Hinweis:

„Von hier aus seht ihr den Aussichtsturm in M. Am Fuße des Turmes wächst an seiner Nordecke die weiße Taubnessel. Dort findet ihr Nr. 10."



Am Ziel angelangt, werden die einzelnen Bilderschnitzel zu einem sinnvollen Bild zusammengesetzt und aufgeklebt. Die Gemälde sind gefunden worden.

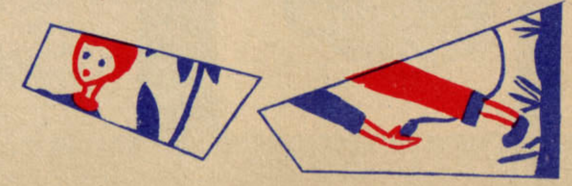
Die letzte Etappe dieses Geländespieles sollte zu einem beliebten Ausflugsziel führen, wie in unserem Beispiel zu einem Aussichtsturm.

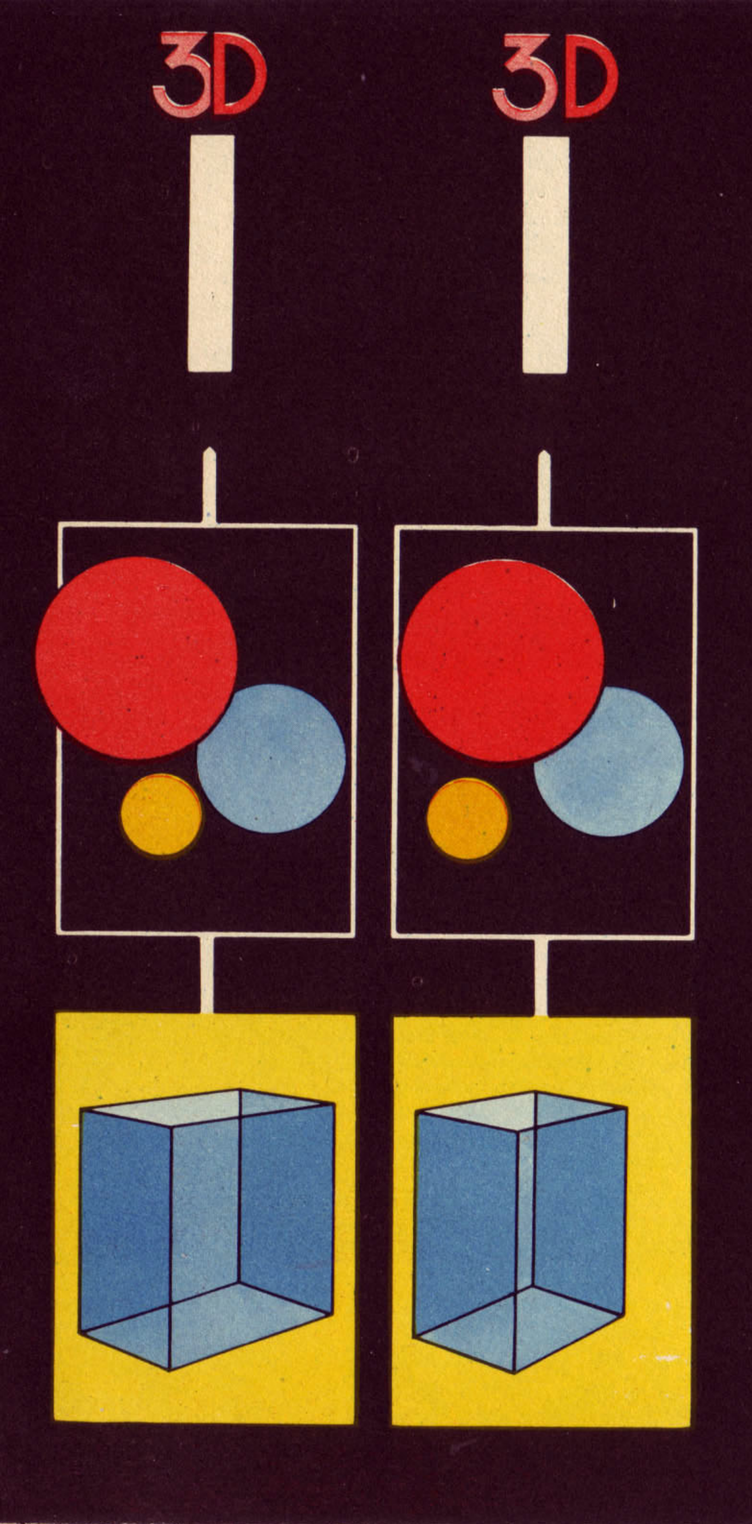
Allen Beteiligten wird diese Wanderung in Form eines Geländespieles viel Freude bereiten, vorausgesetzt, daß die einzelnen Verstecke gut vorbereitet und auf den Zetteln richtig benannt werden.

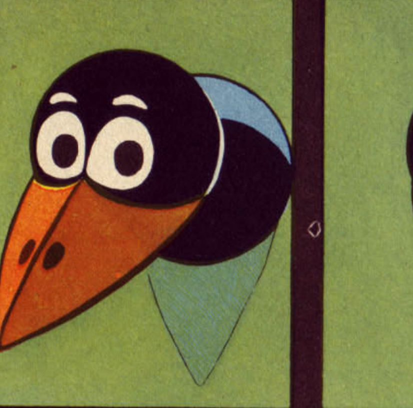




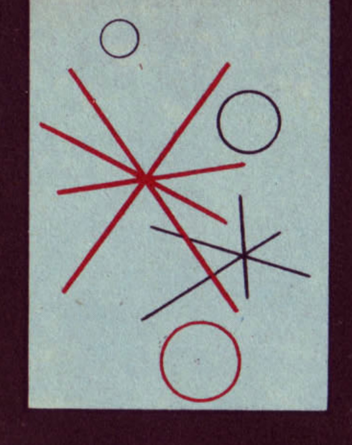


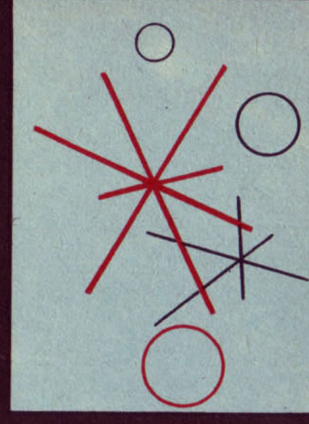


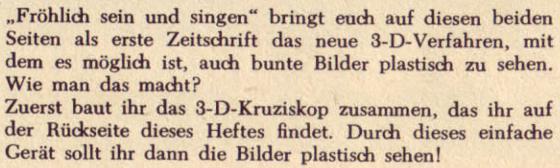








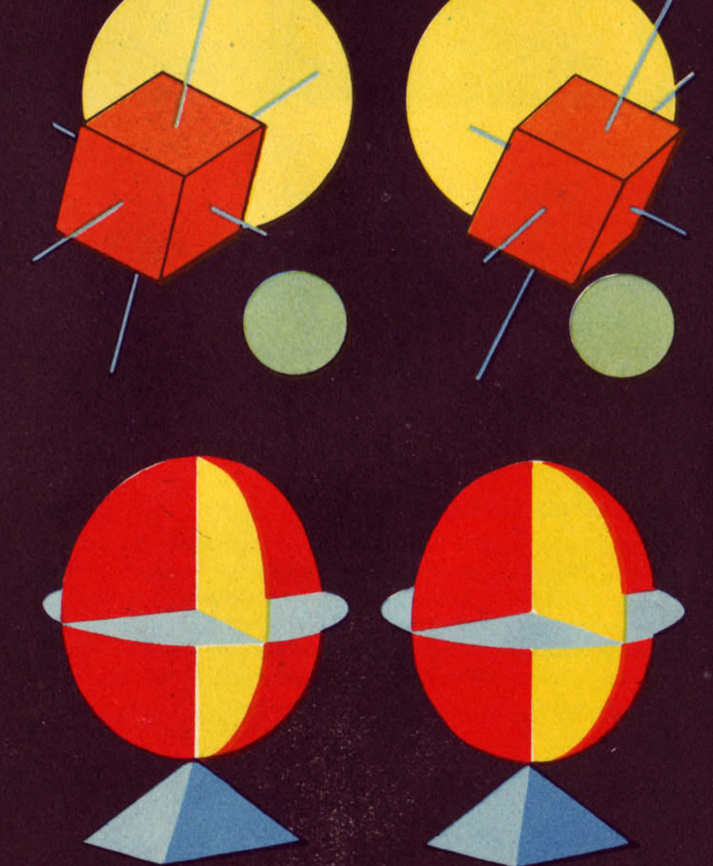


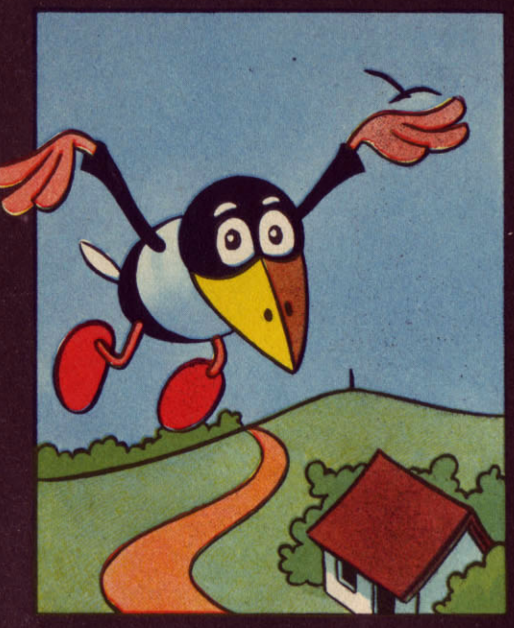


„Fröhlich sein und singen" bringt euch auf diesen beiden Seiten als erste Zeitschrift das neue 3-D-Verfahren, mit dem es möglich ist, auch bunte Bilder plastisch zu sehen. Wie man das macht?
Zuerst baut ihr das 3-D-Kruziskop zusammen, das ihr auf der Rückseite dieses Heftes findet. Durch dieses einfache Gerät sollt ihr dann die Bilder plastisch sehen!

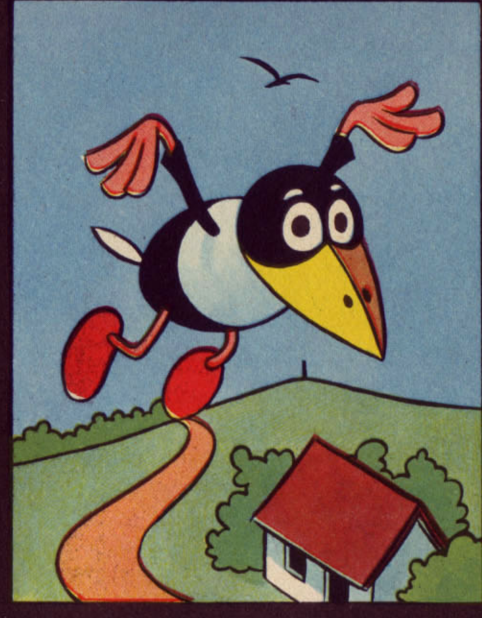
Das macht man so:

1. Die beiden 3-D-Seiten schräg gegen irgendeinen Gegenstand stellen, so daß ihr senkrecht darauf seht.
2. Das Kruziskop vor die Augen halten und auf die beiden dicken, weißen Striche richten, die am Anfang unserer 3-D-Seiten stehen.
3. Auf ungefähr 30 Zentimeter an das Heft herangehen.
4. Scharf auf den kleinen Einschnitt am unteren, vorderen Rand des Kruziskops sehen (Jetzt werdet ihr merken, daß die beiden weißen Striche zu einem einzigen zusammenrutschen).
5. Nun guckt ihr von dem Einschnitt weg und zum Heft hin. Jetzt sollt ihr dort nur noch einen einzigen weißen Strich sehen, und darüber steht 3 D, und das D schwebt ein kleines Stückchen vor der 3.
   Aber vielleicht sind die beiden Striche auch wieder auseinandergefahren, als ihr hinsehen wolltet. Das geht den meisten Kindern zuerst so. Da guckt ihr dann eben noch einmal auf den kleinen Einschnitt, bevor ihr wieder zum Heft seht. Das macht ihr so oft, bis ihr ganz deutlich nur noch einen Strich erkennt. Nicht die Geduld verlieren! Schlittschuhlaufen kann man ja auch nicht gleich, aber wenn man es kann, macht es mächtigen Spaß.
   Wenn dieser Versuch geklappt hat, seht ihr euch das Bild darunter an und dann die anderen.
   Macht das nicht Spaß? Und nun erst der „Reporter Droll"! Denkt ihr nicht beinahe, er will euch in euer Kruziskop hineinfliegen?
   Recht viel Vergnügen!





Reporter Droll ist auf der Reise.
Er liebt den Flug auf Vogelweise.



Reporter Droll ist auf der Reise.
Er liebt den Flug auf Vogelweise.



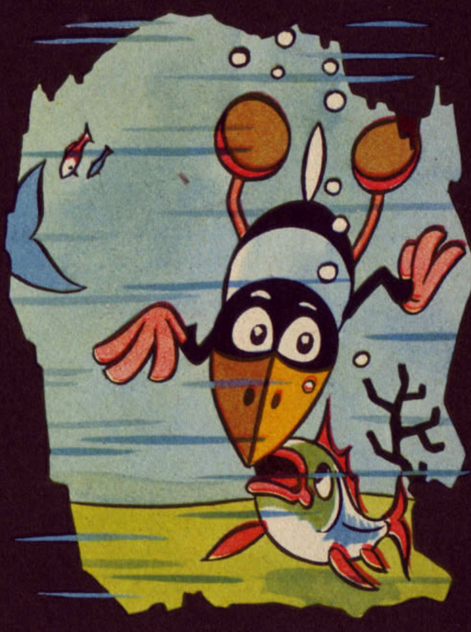
Vorm Start aß unser Himmelsstürmer
zur Stärkung sieben Regenwürmer.



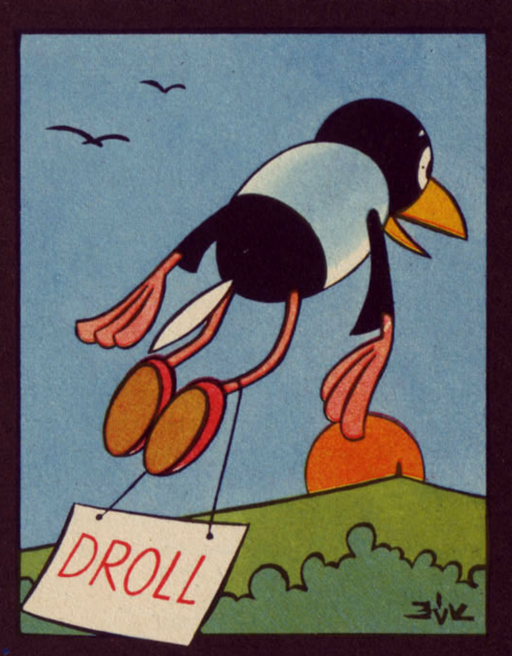
Vorm Start aß unser Himmelsstürmer
zur Stärkung sieben Regenwürmer.



Weil auch Reporter Kühlung brauchen,
sehn wir ihn hier durchs Wasser tauchen.



Weil auch Reporter Kühlung brauchen,
sehn wir ihn hier durchs Wasser tauchen.



Er fliegt zu „Fröhlich sein und singen",
will euch noch oft zum Lachen bringen.



Er fliegt zu „Fröhlich sein und singen",
will euch noch oft zum Lachen bringen.

So was gibt's nicht alle Tage

Zwischen den beiden schwedischen Städten Sälen und Mora wird alljährlich der längste Skilauf der Welt ausgetragen. Er führt über fast neunzig Kilometer durch das schöne Dalecarlia — das malerische „Herz Schwedens“ — und erhielt nach einer geschichtlichen Begebenheit vor Jahrhunderten den Namen „Vasa-Lauf“.

Im Jahre 1928 bot sich den Zuschauern in Mora ein nicht alltägliches Schauspiel. Nach einem fünfeinhalbstündigen Kampf auf der endlos scheinenden Strecke, einem mutigen Aufbegehren gegen den eisigen Wind, gegen Müdigkeit und Erschöpfung, erreichten die beiden Rivalen Per Erik Hedlund und Sven Utterström gemeinsam das ersehnte Ziel. Sie waren dem großen Feld der Teilnehmer weit vorausgeeilt, und weder der eine noch der andere hatte es vermocht, seinen Widersacher abzuschütteln. Und da reichten sich die zwei Freunde im sportlichen Kampf die Hände und gingen gemeinsam durchs Ziel. Der Sieger des Laufes wurde durch Los ermittelt, und dieses Los sprach Per Erik Hedlund die Goldmedaille zu. Ohne ein Wort zu sagen, suchte Per eine nahegelegene Schmiede auf, teilte sein „Gold“ und Utterströms „Silber“ in jeweils zwei Hälften und fügte mit heißem Schmiedefeuer die beiden Medaillen mit goldenen und silbernen Teilen wieder zusammen.



Die Chronik des Sports weiß davon zu berichten, daß Hedlund und Utterström die zwei metallenen Medaillen als das Schönste ansahen, was sie jemals im sportlichen Wettstreit errungen hatten.

*

Von weither, aus Kenya in Afrika, war der Neger Anentia Arere zu den Olympischen Spielen nach Melbourne gekommen. Allen sehr unzureichenden Trainingsvoraussetzungen zum Trotz hatte er sich mit Bienenfleiß vorbereitet und dem Tag entgegengefiebert, an dem im Main-Stadion von Melbourne der olympische Zehntausend-Meter-Lauf stattfinden sollte.

Und als am 23. November die hunderttausend Zuschauer im Stadion den nahen Beginn des Laufes mit Spannung erwarteten, saß Arere im Stadiongebäude in seiner Kabine und zählte die Minuten, da er zum Start gerufen wurde. Und der junge Neger wartete, wartete. Nichts geschah, keine Tür öffnete sich, niemand kam.

Als ein Offizieller endlich die Tür aufstieß, war es zu spät. Man hatte vergessen, Anentia Arere zum Start zu rufen. Mit traurigen Augen sah der Junge aus dem fernen Kenya, nachdem er hastend ins Stadioninnere gelaufen war, daß der Zehntausend-Meter-Lauf schon in vollem Gange war und ihn Wladimir Kuz zu seinen Gunsten zu entscheiden begann.

Eine sportliche Tragödie, geschehen in der olympischen Stadt.

*

Fußballspielende Brüder sind fürwahr keine Seltenheit. Beim SC Wismut Karl-Marx-Stadt spielen die Gebrüder Wolf, beim 1. FC Kaiserslautern die beiden Walters, beim Hamburger SV Uwe und Dieter Seeler, bei Empor Wurzen die Gebrüder Keil, beim SC Turbine Erfurt die beiden Vollraths — man könnte diese Reihe beliebig fortsetzen.

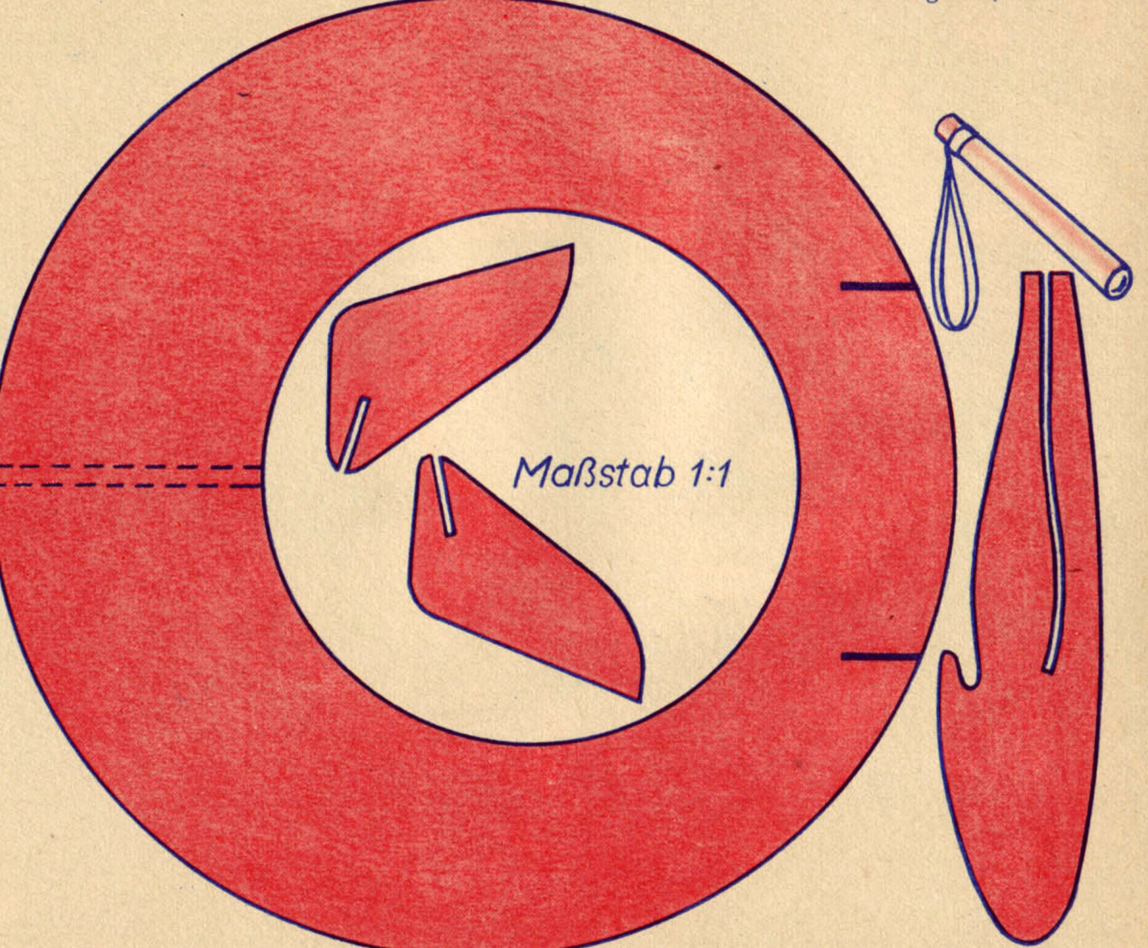
Mitte der dreißiger Jahre spielten in Piräus bei einem griechischen Verein alle fünf Stürmer auch in der Landesauswahl. Aber das ist eigentlich nichts Besonderes. Doch alle fünf Stürmer waren Brüder. Sie hießen Andrianopolus . . .

H.-R. Vollbrecht



Fliegende Hutkrempe

Das hier beschriebene Flugmodell ist in sehr kurzer Zeit herstellbar. Unsere Abbildungen zeigen die Einzelteile im Maßstab 1 : 1. Ihr braucht die Zeichnungen also nur auf das entsprechende Material zu übertragen, auszuschneiden, um dann in kurzer Zeit die „Fliegende Hutkrempe“ zusammenfügen zu können.



Der Rumpf wird aus Sperrholz (drei Millimeter) ausgesägt. Die kreisförmige Tragfläche sowie die beiden Seitenruder bestehen aus festem Karton (keine starke Pappe verwenden, denn dadurch wird das Eigengewicht des Modells zu groß!).

Die Seitenruder und die Tragfläche werden eingeschnitten, ineinandergefügt und mit einigen Tropfen Leim befestigt. Der Einschnitt des Rumpfes dient der Aufnahme der Tragfläche, die ebenfalls mit etwas Leim befestigt wird. Mit einem einfachen Katapult schleudert ihr das Modell in die Luft.

Rudolf Walter



DAS LIED VOM TIERPARK
Text: Walter Krumbach
Musik: Hans Naumilkat
Kin-der, schön ist's in Ber-lin! Wer will mit uns ge - hen? Laßt uns durch den Tierpark ziehn, da gibt's viel zu se - hen. Kin-der, schön ist's
in Ber-lin, laßt uns durch den Tierpark ziehn, da gibt's viel zu se - hen.
KEHRREIM
Ja, da schmun-zelt die Gi - raf-fe, ja, da
lacht der E - le - fant, ei-nen Hop - ser macht der Af-fe aus dem fer - nen Ur-wald - land. Wenn wir hel - fen, jung und alt, Kin - der, groß und
klein, dann wird un - ser Tier - park, dann wird un - ser Tier - park, wird
un - ser Tier-park bald noch schö - ner sein.
1.-4.
5.
sein.
2 Dombo ruft, der Elefant,
stampft mit seinen Füßen:
„Indien ist mein Heimatland,
läßt euch herzlich grüßen!“
Ja, da schmunzelt ...
3 Bärchen purzelt mit Gebrumm,
möchte Süßes schlecken;
Affen klettern flink herum
in den grünen Hecken.
Ja, da schmunzelt ...
4 Marabu und Adebar,
bunte Papageien,
Känguruh und Dromedar
tummeln sich im Freien.
Ja, da schmunzelt ...
5 Bisons reisten übers Meer;
Löwen, Antilopen
rufen die Verwandten her
aus den heißen Tropen.
Ja, da schmunzelt ...
Zeichnung: H. Rammelt


Polizeifunk meldet: An alle
Steckbrief
KOMMISSAR KNOLL
Das gestohlene Fahrrad
1
Anzeige
(Mitteilung)
§ 102 StPO
(Aufnehmende Dienststelle)
(Ort)
Fahndung:
VE:
KT-Einsatz:
Der / Die HO-Objektleiter Otto E h r l i c h geb. am 14.8.1912
wohnhaft in Schönhausen, am Mühlgraben 8 Nr. des PA: XV 0183234
zeigt an: Einbruch im HO-Fahrradgeschäft, Zieglerstr. 21, in der Nacht vom 15. / 16. Mai 1957. Täter unbekannt !
Zur Sache: Ehrlich betrat heute, am 16. Mai 1957, 8.3o Uhr, das Geschäft und stellte sofort fest, dass in den Fahrradständern ein Rad fehlte. Der Laden war am Vorabend ordnungsgemäß verschlossen worden.
2
Aha, wieder ein Fall für mich! Da muß ich schleunigst hin! Die Schaufensterscheibe ist nicht kaputt! Auch die Ladentüre ist unbeschädigt! Wie kam der Dieb in den Verkaufsraum? Durch die Flurtür vielleicht?
Das sind zuviel Fingerabdrücke! Hier läßt sich nichts mehr erkennen!
Das Sicherheitsschloß ist nicht mit Gewalt geöffnet worden!
Objektleiter Ehrlich:
Alarmanlage in
Fahrrad stand im
sämtliche Schlüssel
ich ging als Letzter um
aus dem Geschäft
Nachtwächter Dunkelmann
Hat nichts Auffälliges
Laden war die ganze Nacht
einer Lampe beleuchtet,
insgesamt acht Geschäfte
bewachen, letzte Kontrolle im
Fahrradgeschäft gegen 2.00
3
Wer hat etwas Verdächtiges bemerkt?
Fahrräder
HO
Haftbefehl
Steckbrief
Funkstreife meldet

…ung!! Achtung!! Haftbefehl

Idee und Text:
H. Pelzer / H. Seifert
Zeichnungen: Moese
Fotos: Schwarzer
Montage: Michallak

4

Ursel Flink:
Ist seit nahezu 3 Jahren Verkäuferin im Fahrradgeschäft. Nach Aussage des Objektleiters kann sie mit der Sache nichts zu tun haben. Alibi völlig einwandfrei!!

Klaus Knopp:
Lehrling im 1. Lehrjahr; gibt an, um 21⁰⁰ Uhr ins Bett gegangen zu sein, er spart sich Geld für ein Rad. Sollte er es gewesen sein? Ich glaube nicht!
// Trotzdem mit Eltern sprechen! //

5

① Hier stand das Fahrrad
② Ladentür, Scheiben + Alarmanlage unbeschädigt
③ Hofeingang
④ Flurtür + Sicherheitsschloß

Ladentisch — Regal — Ofen — Hausflur

…am der Täter durch die Hintertür?

6

Endlich eine Spur! Der Täter muß in eine Schlammpfütze getreten sein. — Schuhgröße wahrscheinlich einundvierzig, Profil normal. Ob das weiter hilft?

7

Ermittlung in Sachen Fahrrad-Diebstahl Zieglerstraße ohne Ergebnis!
Bevölkerung muß mithelfen!!

Einbrecher gesucht!

Ein unbekannter Täter brach in der Nacht vom 15. zum 16. Mai in das HO-Fahrradgeschäft Zieglerstraße 21 ein.
Gestohlen wurde ein Fahrrad Marke „Diamant-Sport", Farbe: Blau.
Wer kann zweckdienliche Angaben machen? Wo wurde ein Rennrad dieses Typs seitdem gesehen? Meldung an Kommissar Knoll.

8

9

Jochen Klein hat sein Fahrrad schon vor einem halben Jahr gekauft. Den Kassenzettel kann er nicht mehr finden. Im übrigen war er bis gestern vierzehn Tage im Urlaub.

Peter Priese hat das Rad von seinem Vater zum Geburtstag geschenkt bekommen. Geburtstag hatte er am 15. Mai (!?).
P. gibt an, in der fraglichen Nacht mit seiner Freundin ein Tanzlokal besucht zu haben. Eintrittskarten sind vorhanden.

Jürgen Stahl hat einen Kassenzettel. Demnach hat er sich das Rad am 8. Mai gekauft.

Wen verhaftete Kommissar Knoll und was veranlaßte ihn dazu?

Posten 5 meld… Achtung! A… Polizeifunk

…funkt: Zweckdienliche Angaben bitte Haftbefehl

* Rätsel * Rätsel * Rätsel * Rätsel * Rätsel * Rätsel * Rätsel * Rätsel * Rätsel *

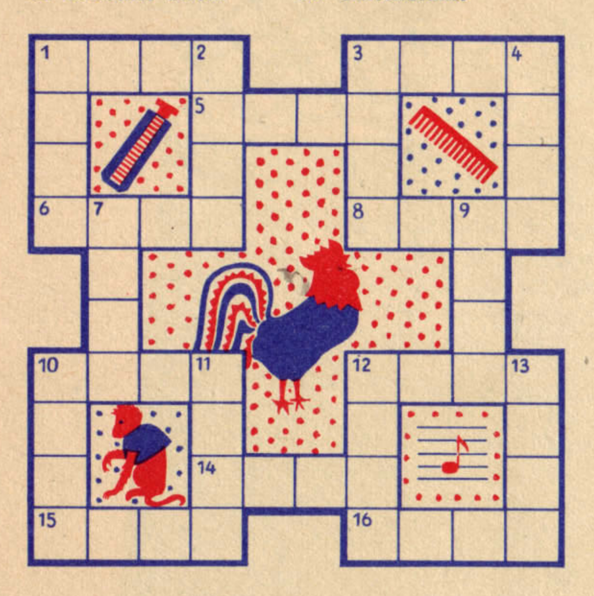
Kreuzworträtsel

Senkrecht:

1. dünnes Buch
2. Musikzeichen
3. Frisiergerät
4. Teil des Gesichtes
7. Rand des Gewässers
9. ländliche Ansiedlung
10. Teil der Gartenanlage
11. tierisches Fett
12. Blutbahn
13. deutscher Strom

Waagerecht:

1. Federvieh
3. Hebevorrichtung
5. weiblicher Vorname
6. Krembehälter
8. Obstschädling
10. unser tägliches Nahrungsmittel
12. Tier
14. Eisenbahngüterwagen
15. Gebäckmasse
16. Gartenblume



Vier Hasen im Kohl

Noch haben die Hasen die Kohlköpfe nicht erreicht, denn drei Hunde bewachen das Feld. Damit jeder Hase an seinen Kohlkopf gelangt, muß er springen, und zwar muß jeweils ein Feld übersprungen werden. Keiner dieser Langohren darf mehr als drei Sprünge ausführen. Auch darf ein Feld, das bereits einmal von einem Hasen besetzt wurde, nicht mehr durch einen anderen belegt werden.

Ein eigenartiger Gesell

Er begleitet dich im Zimmer
und auch auf der Straß'.
In das Wasser geht er —
wird jedoch nicht naß.

Irrgarten

Welche Wanderziele haben sich die Kinder ausgewählt? Welche Wege führen sie dahin?



Im Lande der Hu, Hi, Ha



Kürzlich besuchte Mäxchen Pfiffig eine eigenartige Insel. Man erzählte ihm, daß auf dieser Insel drei verschiedene Familien leben: die Hu, die Hi und die Ha. Äußerlich unterscheiden sich die Menschen dieser Familien überhaupt nicht. Lediglich im Charakter sind sie zu unterscheiden. Wenn ein Hu gefragt wird, so sagt er immer die Wahrheit. Ein Hi dagegen lügt immer, und der Ha schließlich spricht abwechselnd einmal wahr, ein andermal lügt er. Nun traf Mäxchen auf dieser Insel drei Eingeborene, einen Hu, einen Hi und einen Ha. Mäxchen wußte aber nun nicht, wer eigentlich Hu, wer Hi und wer Ha sei.

Mäxchen fragte einen von ihnen: „Wie heißt du?"
„Kong", antwortete dieser.
„Bist du ein Hu, Hi oder Ha?" fragte Mäxchen weiter.
„Ich bin Hi."
„Und wie heißt dein Freund Hu?"
„King", antwortete der Eingeborene.
Später erfuhr Mäxchen, daß der Name des dritten Käng lautete. Nach einer kurzen Überlegung wußte Mäxchen, welcher Familie Kong, King und Käng angehörten.
Wißt ihr es auch?

Mißglücktes Experiment

WILLI BREDEL

Einförmig grau hängt der Himmel an diesem Oktobertag des schlimmen Jahres 1933 über dem Marschland an der Elbe und hüllt alles in dumpfe Trübsal. Die Bäume lassen die Zweige regenschwer hängen. Das Moor gleicht einer riesengroßen, braunroten Pfütze. Die Wege um die alte, halbverfallene Moorbaracke, der freudlose kahle Hof davor sind, obwohl sie in den letzten Tagen morgens und abends gesäubert wurden, vom Regen wieder verschlammt und schmutzig. Die große rote Fahne mit dem schwarzen Hakenkreuz im weißen Feld klebt wie ein nasser Lappen am hohen Mast.

„Was ich euch sage, ausgerechnet heute wird er kommen!" knurrt mißgelaunt Sturmführer Sprengel, stellvertretender Kommandant von Wittmoor. In Machthaberpose, die Hände auf dem Rücken verschränkt, steht er im Zimmer der Lagerschreiberei und blickt in den trostlosen, diesigen Tag.

„Was ich euch sage . . ."

Der Lagerschreiber Ehlers sitzt an einem einfachen Tisch und schreibt verschnörkelte Schriftzeichen in ein großes Buch; Truppführer Wendt steht an den Türpfosten gelehnt, das eine Bein über das andere geschlagen, und sieht gelangweilt auf den Sturmführer.

Da betritt der Adjutant des Sturmführers das Zimmer, reißt die Hände an die Hosennaht und meldet:

„Der Herr Polizeisenator befindet sich auf dem Wege zu uns!"

„Na, was hab' ich gesagt?" stöhnt grimmig der Sturmführer.

„Was hab' ich gesagt?" Halb Genugtuung, halb Ärger im Gesicht, blickt er von Wendt zu Ehlers. Dann schreit er:

„Nu aber los! Lassen Sie die Leute antreten! Die Wege noch einmal harken. Achten Sie mir darauf, daß in den Stuben alles tipptopp in Ordnung ist. Benachrichtigen Sie die Küche. Also los, marsch, marsch!"

Zehn Minuten später sind die hundertzwanzig zur Torfarbeit nach Wittmoor kommandierten Schutzhaftgefangenen in zwei Gliedern vor der alten Holzbaracke, in der sie hausen, angetreten. Einige Gefangene fegen und harken emsig.

Ein Pfiff, und auch sie rennen mit ihren Arbeitsgeräten in den Schuppen, kommen schnaufend wieder heraus und füllen die Lücken in den Reihen der angetretenen Gefangenen.

Der Hamburger Polizeisenator Richter, ein mittelgroßer Mann mit Pausbacken und Hornbrille, zertritt mit seinem Stab von Polizeioffizieren, SA- und SS-Führern die frisch geharkten Wege.

Er scheint die Gefangenen auf dem Hof nicht zu bemerken. Er besichtigt das Innere der Baracke, Schlafräume, Küche, Materialkammer, geht einige Schritte hinter die Baracke und sieht auf den braunen Morast, betrachtet, scheinbar außerordentlich interessiert, die Stapel aufgeschichteten Torfs und gluckst hin und wieder Unverständliches vor sich hin.

Schließlich schlendert er, seinen Offizieren voran, auf die Gefangenen zu. Der Sturmführer, der nicht von seiner Seite weicht, ihm mit hastigen Worten und Gebärden Erklärungen gibt, springt einige Schritte vor und kommandiert: „Achtung!"

Die Gefangenen stehen wie eine leblose Mauer, die Augen starr auf die Plusterbacken, die fleischigen Lippen, die Hornbrille, die hohe braune Mütze mit dem rotleuchtenden Rand gerichtet.

Langsam schreitet der Polizeisenator die Front ab. Stramme Burschen. Offene, treuherzige Gesichter. Werden fabelhafte Soldaten abgeben. Ihm wird eigenartig heiter zumute. Das ist nun die Kommune. Wir werden die Jungens umkrempeln, um und um, und sie werden uns dafür noch einmal dankbar sein. Einen greift er sich heraus, einen hochgeschossenen, sportschlanken, ganz weißhäutigen Jungen.



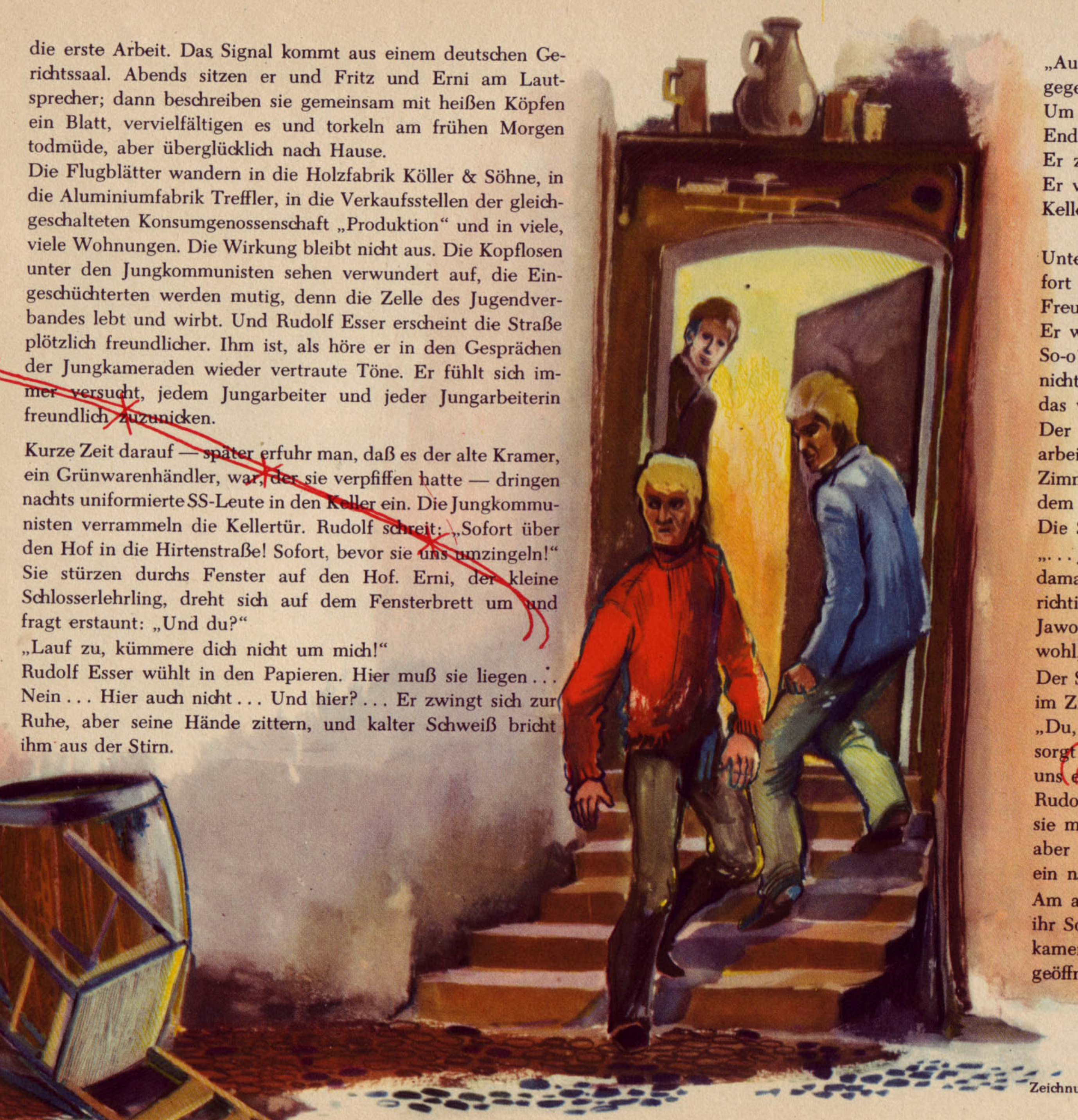
„Wie heißt du?"
„Rudolf Esser!"
„Warum bist du hier?"
„Ich bin Jungkommunist!"
„Hm! Hm!" macht der Polizeisenator und kneift hinter den Brillengläsern die Augen zusammen. Fabelhafter Bengel. Eine Haltung. Und er fragt langsam und prüfend:
„Bist du noch Marxist?"
„Jawohl!"
„Herr Polizeisenator, heißt es!" zischt der Sturmführer. Der Senator winkt ab. „Lassen Sie das!" Er blickt in das offene Gesicht des Gefangenen. Ein wenig abseits haben sich die SA-Wachtmeister des Lagers aufgestellt. Ein Blick des Senators streift sie. Wie viele von ihnen würden wohl, sollten sie in die Hände der Kommune fallen, antworten: Ich bin ein Hitlermann.
„Du bist also noch immer Marxist?"
„Jawohl, Herr Senator!" —
„Sturmführer!" Der stürzt diensteifrig herbei und knallt mit den Hacken.
„Sturmführer, wie heißt der Mann?"
„Esser, Herr Senator! Rudolf Esser!"
„Der Schutzhaftgefangene Rudolf Esser wird sofort entlassen!"
Der Sturmführer sieht blöde und verständnislos auf den Polizeisenator, der lächelnd, aber eindringlich zu dem Gefangenen sagt: „Vielleicht verstehst du diesen Wink, ich hoffe es!"

*

Drei Tage genießt Rudolf Esser die Freiheit, dann läßt es ihm keine Ruhe mehr, er tastet vorsichtig die Stimmung seiner Straße, seines Stadtteils ab, beobachtet Jungarbeiter, fragt, horcht herum, aber er reißt sich zusammen, bleibt ruhig, vorsichtig, zurückhaltend. Von der Arbeiterjugend ist nichts mehr zu entdecken. In ganz Barmbeck sieht es aus, als habe es nie Jungkommunisten gegeben. Wenn man die Gespräche der Jungarbeiter hört, könnte man glauben, sie seien seit je Freunde der SA. Freilich: Gerhard Rieger sitzt in Fuhlsbüttel, Otto Kollmar im Untersuchungsgefängnis, Fritz Köhler und Erwin Lange sind im Arbeitsdienstlager. Anni Böckelmann ist verschwunden, aber die schwarze Grete, die kleine Winkelmann, ist schon einige Male an ihm vorbeigegangen, das Gesicht krampfhaft abgewendet.
Ganz benommen von diesen Eindrücken, rennt Rudolf Esser durch die Straßen Hamburgs, blickt in die Häuser, als erwarte er, daß die Genossen herauskommen, blickt jeden Jungarbeiter forschend an, als suche er in ihren Gesichtern stumme Antworten auf seine stummen Fragen.
Nach vielen Tagen findet er einige Versprengte, Kopflose, Eingeschüchterte, sammelt sie vorsichtig — den Erni Drews, den kleinen, blonden Frechdachs aus der Trefflerzelle, den Fritz Matthews, den maulfaulen Maurerlehrling. Auch Willi Bender, der so gern tanzte und stets hinter den Mädels her war — und er organisiert Wanderungen in die Umgebung der Stadt, geheime Treffs, fliegende Besprechungen, knotet mühsam die zerrissenen Fäden wieder zusammen. Er stöbert einen verlassenen Abziehapparat auf, zieht Erni und Fritz enger an sich und entwirft mit ihnen Pläne, verteilt Arbeiten.
Zu den oberen Leitungen fehlt jede Verbindung. Sie müssen, wie so viele Zellen, selbständig arbeiten. Das ist schwer; es fehlt ihnen an Erfahrung. Auch fürchten sie, vorbeizuhauen und der Sache zu schaden, statt zu nützen.
In diesen Wochen wird die öffentliche Meinung von einem bis dahin unbekannten Kommunisten, Dimitroff, tief aufgewühlt. Die Anklagen dieses mutigen Mannes wühlen in allen Köpfen. Die Leute auf der Straße flüstern und tuscheln einander in die Ohren. Politische Bekenntnisse werden in Witzen weitergegeben. Rudolf Esser erkennt:
Das ist der Angelpunkt für

die erste Arbeit. Das Signal kommt aus einem deutschen Gerichtssaal. Abends sitzen er und Fritz und Erni am Lautsprecher; dann beschreiben sie gemeinsam mit heißen Köpfen ein Blatt, vervielfältigen es und torkeln am frühen Morgen todmüde, aber überglücklich nach Hause.
Die Flugblätter wandern in die Holzfabrik Köller & Söhne, in die Aluminiumfabrik Treffler, in die Verkaufsstellen der gleichgeschalteten Konsumgenossenschaft „Produktion" und in viele, viele Wohnungen. Die Wirkung bleibt nicht aus. Die Kopflosen unter den Jungkommunisten sehen verwundert auf, die Eingeschüchterten werden mutig, denn die Zelle des Jugendverbandes lebt und wirbt. Und Rudolf Esser erscheint die Straße plötzlich freundlicher. Ihm ist, als höre er in den Gesprächen der Jungkameraden wieder vertraute Töne. Er fühlt sich immer versucht, jedem Jungarbeiter und jeder Jungarbeiterin freundlich zuzunicken.

Kurze Zeit darauf — später erfuhr man, daß es der alte Kramer, ein Grünwarenhändler, war, der sie verpfiffen hatte — dringen nachts uniformierte SS-Leute in den Keller ein. Die Jungkommunisten verrammeln die Kellertür. Rudolf schreit: „Sofort über den Hof in die Hirtenstraße! Sofort, bevor sie uns umzingeln!" Sie stürzen durchs Fenster auf den Hof. Erni, der kleine Schlosserlehrling, dreht sich auf dem Fensterbrett um und fragt erstaunt: „Und du?"
„Lauf zu, kümmere dich nicht um mich!"
Rudolf Esser wühlt in den Papieren. Hier muß sie liegen ... Nein ... Hier auch nicht ... Und hier? ... Er zwingt sich zur Ruhe, aber seine Hände zittern, und kalter Schweiß bricht ihm aus der Stirn.



„Aufmachen! Aufmachen!" Wenn sie sie finden! Schläge krachen gegen die Tür. Bellende Schüsse schlagen ins Holz.
Um Gottes willen, wo mag die Liste hingelegt worden sein? ... Endlich! ... Über sein Gesicht huscht ein zufriedenes Lächeln. Er zerknault das dünne Papier und steckt es in den Mund. Er würgt noch, als die Karabinerkolben der SS ihn aus dem Keller stoßen.

Unter den Neueingelieferten erkennt Sturmführer Sprengel sofort Rudolf Esser. „Da bist du ja wieder! Willkommen, lieber Freund, willkommen!"
Er wendet sich an den Begleitwachtmeister. „Den Schein! ... So-o? Flugblätter hergestellt ... Hat Komplicen und gibt sie nicht an ... Gibt sie nicht an! Gi-ibt sie ... nicht ... an! Na, das wollen wir einmal abwarten."
Der Sturmführer schiebt das Kinn vor und mustert den Jungarbeiter. Da kommt ihm ein Einfall. Schnurstracks geht er ins Zimmer der Kommandantur und telefoniert. Telefoniert mit dem Stadthaus, verlangt den Polizeisenator persönlich.
Die SA-Leute im Zimmer verstummen ehrfurchtsvoll.
„... Jawohl, Sie wissen doch, Herr Senator, den Mann, den Sie damals entlassen haben ... Esser. Jawohl, Rudolf Esser. Ganz richtig ... Hat hetzerische Flugblätter verfaßt und verbreitet ... Jawohl, vollkommen verstockt, der Bursche ... Wie bitte? Jawohl, wird bestimmt geschehen, jawohl, Herr Senator ..."
Der Sturmführer hängt wichtigtuend den Hörer auf, blickt sich im Zimmer um und bestimmt langsam:
„Du, Melle und du, Punkhorst und Zöllner und Tretloff: besorgt euch Peitschen und Stuhlbeine; heute abend werden wir uns einen ganz besonders gefährlichen Burschen vorknöpfen!"
Rudolf Esser wurde in den Keller geschleppt. Abends drangen sie mit fünf Mann in seine Zelle. Er wehrte sich verzweifelt, aber sie schnürten ihm Hände und Füße und wickelten ihm ein nasses Handtuch ums Gesicht.
Am andern Morgen war er tot. Den Eltern wurde mitgeteilt, ihr Sohn habe sich im Konzentrationslager „erhängt". Sie bekamen einen plombierten Sarg und die Aufforderung, ihn ungeöffnet verbrennen zu lassen.

August 1934.

Zeichnung: Karl Fischer

Ein Roller ohne Katzenauge



Die große Über-raschung

des
VEB Döbelner Beschläge und Metallwaren,
der luftbereifte Roller und Dreiräder produziert:

10 luftbereifte Roller warten auf die glücklichen Gewinner.

Eben hat er noch hier gestanden, Peters Roller, sein ganzer Stolz. Er wollte nur schnell in der HO von seinem ersparten Taschengeld ein Katzenauge und ein vorderes Schutzblech kaufen, um sie an seinen schönen luftbereiften Roller anzubauen. Beides ist ihm kürzlich bei einem Zusammenstoß entzweigegangen.

Während er aber im Geschäft war, hat ihm jemand seinen Roller gestohlen. Aufgeregt blickt er nun die Straße entlang, ob er ihn noch irgendwo entdecken kann.

Wer hilft Peter suchen?

Wer den Dieb entdeckt hat, muß ihn und den gestohlenen Roller auf eine Postkarte zeichnen.

Da euch das sicher nicht schwerfällt, wollen wir euch noch eine Bedingung stellen. Diesmal können nur die Kinder bis zu zwölf Jahren ihre Lösung einsenden.

Der letzte Termin ist der 31. August 1957.

Juchhe, der Spielmann!

Kanon für drei Stimmen

Ilse Marquardt







KOMMISSAR KNOLL!

Der war Hilfe „Dietrichs" die des in Laden um Rennrad stehlen. Um Nachforschungen Kommissars zu hat sich einen HO-Kassenzettel auf er Kaufsumme die des eintrug, er geschickterweise „Kauftag" eine Woche Dabei ihm ein Der fiel ebenfalls einen war ein an alle geschlossen.



Liebe Jungen und Mädel!

In der letzten Zeit habe ich von euch sehr viel Post mit den verschiedensten Fragen erhalten, die ich heute beantworten möchte.

Ingrid Seelig aus Zittau schrieb mir: „Weil Du doch immer so viel weißt, möchte ich einmal fragen, was man gegen Blattläuse tun kann?" Ja, dies wußte ich auch nicht so genau. In einigen Büchern fand ich aber die Auskunft, daß man diese unbeliebten Krabbeltiere durch Bespritzen mit Tabakbrühe, verdünnter Schmierseife, Gips- oder Kalkstaub beseitigen kann. Außerdem wird noch die Anwendung von Tabakstaub oder Insektenpulver vorgeschlagen. Nun, Ingrid, versuche dein Glück als Läusejäger. Wir wünschen dir vollen Erfolg.

Verschiedene Leser haben mich gefragt: „Warum gähnen wir, wenn wir zu Hause über den Schularbeiten sitzen oder in der Schule eine schwierige Stunde haben?" Nun, woran liegt es wohl?

Bei der Atmung atmet ihr die Luft in die Lunge ein. In der Lunge wird der Sauerstoff der Luft an das Blut abgegeben und wandert in den ganzen Körper. Wenn ihr nun lange Schularbeiten macht, spürt ihr eine Ermüdung, weil euer Körper Mangel an Sauerstoff hat. Denn beim Sitzen am Tisch atmet ihr nur leicht und oberflächlich und führt der Lunge zuwenig Luft zu. Deshalb müßt ihr nun auch herzhaft gähnen, euer Mund öffnet sich weit und atmet die Luft recht tief ein. Das Blut kann wieder mehr Sauerstoff aufnehmen, und das Gefühl der Müdigkeit wird verscheucht. Es ist also gut, eine längere Arbeit im Zimmer zeitweilig zu unterbrechen und draußen frische Luft einzuatmen. Mit verdoppelten Kräften könnt ihr dann neu gestärkt das Lernen wieder aufnehmen. Es wird viel besser gelingen!

Gerda Spiering aus Güstrow bat mich, doch einmal etwas Interessantes aus Natur und Technik zu erzählen. Ich will es gern tun.

Die Nahrungswünsche der Käfer sind verschiedener Art. Die einen fressen Blätter, die anderen Holz, aber es gibt auch solche, denen ... Blei gut schmeckt. Sie kommen in tropischen Ländern vor, aber auch in Europa. Lange Zeit wußte man nichts von den Ursachen vieler Beschädigungen an Bleigegenständen. In Kalifornien verletzten diese Käfer den Bleimantel eines Telefonkabels, in Australien einen Wasserbehälter, und in einem anderen Ort schmeckten ihnen sogar die Wasserleitungsrohre recht gut.

Ptolomäus Filadelfos, der ägyptische König, ließ im Jahre 285 vor unserer Zeitrechnung den ersten Leuchtturm erbauen. Und wißt ihr, womit diese ersten Türme beleuchtet wurden? Mit Holz, Kohle, Harz. Vom 17. Jahrhundert ab verwendete man zur Beleuchtung Kerzen. Dann wurden Lampen mit Docht benützt. Heute, das wißt ihr bestimmt, werden die Leuchttürme elektrisch beleuchtet.



Entlang der nordamerikanischen Küste lebt im Stillen Ozean ein Fisch, der eine Länge von dreißig Zentimetern erreicht. Dieser besonders fetthaltige Fisch diente den Indianern einst zur Beleuchtung ihrer Hütten. Durch den getrockneten und senkrecht aufgehängten Fisch zog man einen Docht und zündete das herausstehende Dochtende an. Die auf diese Weise gewonnene Lampe brannte langsam und gleichmäßig.

Man sagt nicht zu Unrecht: Die Geschwindigkeit zieht die Menschen in ihren Bann. Beobachtet die Zuschauer bei einem Auto- oder Motorradrennen. Ihre Begeisterung kennt oft keine Grenzen, wenn die schnittigen Rennwagen mit Geschwindigkeiten von etwa 200 bis 250 Kilometer in der Stunde über die Piste „rasen". Ebenso löst auch ein durch die Lüfte jagendes Düsenflugzeug Bewunderung aus. Geschwindigkeiten von 1000 bis etwa 2000 Kilometer je Stunde sind in der Luftfahrt kein Problem mehr.

Und noch hat es der Mensch nicht aufgegeben, mit Hilfe der modernen Wissenschaft und Technik immer höhere Geschwindigkeiten zu erreichen. Raketen werden eines Tages mit Geschwindigkeiten von vielen tausend Kilometern in der Stunde das Weltall durchstreifen.



Das aber ist noch gar nichts. Alle bisher genannten Zahlen verblassen plötzlich, wenn wir beispielsweise erfahren, daß sich unsere Erde auf ihrer elliptischen Bahn um die Sonne mit einer mittleren Geschwindigkeit von 29,5 Kilometern in der Sekunde dreht. Das sind umgerechnet: 106 200 Kilometer in der Stunde.

Wie „langsam" dagegen schleppt sich der Schall fort! Er wird von der Luft mit einer Geschwindigkeit von annähernd 340 Metern in der Sekunde übertragen. Im Wasser beträgt die Schallgeschwindigkeit schon 1450 Meter und in festen Körpern, wie Eisen usw., immerhin etwa 5000 Meter in der Sekunde.

Unser Licht besteht aus unzähligen elektromagnetischen Wellen, die mit der „rasanten" Geschwindigkeit von etwa 330 000 Kilometern in der Sekunde durch das Weltall eilen. Das Licht der Sonne benötigt zum Beispiel etwa acht Minuten, um unsere Erde zu erreichen.

Nun noch etwas. Bernd Kühn aus Zeitz, dessen Adresse wir neulich in die Zeitschrift setzten, hat so viele Briefe bekommen, daß er gar nicht allen antworten kann, und läßt euch auf diesem Wege herzlich danken.

Leider ist nun meine Seite wieder voll, und ich habe noch so viele Briefe nicht beantwortet. Habt ein bißchen Geduld, im nächsten Heft melde ich mich wieder. Für heute grüßt euch

euer *Postillion*

HOLDRIO!



HOLDRIO!

Zeichnungen: W. Moese



Der „Zuckerhut“ von Rio de Janeiro

Luftaufnahme von Montevideo

Joop Huisken, der Vater unseres Lesers Peer, sah Uruguay

DAS LIED DER Gauchos

Die Motoren unseres Flugzeuges brummen eintönig. Unter uns liegt im Mondlicht der Atlantik mit seinen blauschimmernden Wellen. Die Äquatortaufe mit kühlem Sekt hebt unsere Stimmung. Groß ist die Überraschung, als mir nach meiner Reise der „Taufschein“ ins Haus geschickt wird.

Endlich erreichen wir den südamerikanischen Kontinent. Der „Zuckerhut“, ein grünbewachsener Berg, steht wie ein riesiger Wächter am Eingang des schönsten Hafens der Welt, der Bai von Rio de Janeiro.

Wir fliegen an der gelben Küste entlang nach Uruguay und landen in Montevideo, der Hauptstadt dieses kleinsten südamerikanischen Staates. Uruguay hat etwa drei Millionen Einwohner. Die Hälfte davon wohnt in Montevideo, einer Stadt mit Wolkenkratzern. Vom Flugzeug aus sahen wir auf den flachen Dächern die Wäsche im Winde flattern.

Auf den Gerüsten arbeiten die Maurer und Steinträger in schwindelnder Höhe. Wenn die Sonne zu heiß brennt, trinken sie den grünen, würzigen Mate. Dieser Tee wird aus den Zweigen und Blättern einer Palmenart gewonnen und aus runden, eigenartig geformten Bechern geschlürft.

Hinter der flachen Meeresküste erstreckt sich das niedrige Hügel- und Bergland der Pampas. In den Grassteppen weiden unübersehbare Herden von Rindern und Schafen. Nur sieben Prozent des Bodens

sind Ackerland, in erster Linie mit Weizen und Mais bepflanzt. Der Reichtum Uruguays besteht in seinen etwa acht Millionen Rindern und zwanzig Millionen Schafen.

Die großen Herden der reichen Gutsbesitzer werden von den Gauchos bewacht. Die Hirten der Pampas reiten auf feurigen Pferden. Ihre Waffen sind Lasso, langes Messer und Pistole. Wochenlang leben sie mit den ihrem Schutz anvertrauten Herden in der Steppe. Das Asado (Essen) besteht aus Fleisch und Weißbrot. An offenen Feuern wird das Fleisch geröstet. Zu den Mahlzeiten schneiden sich die Gauchos ihren Teil mit dem vierzig Zentimeter langen Messer ab.

Zwischen Uruguay und unserer Republik gibt es nützliche Handelsverbindungen. Wir liefern Maschinen, Autos, Fotoapparate und führen dafür Wolle ein.

Im sechzehnten Jahrhundert drangen spanische und portugiesische Eroberer in das Land. Die indianische Bevölkerung wurde ausgerottet. Im Verlauf der Jahrhunderte siedelten sich Spanier, Portugiesen und Italiener im Lande an. Die Umgangssprache in Uruguay ist heute Spanisch.

Die Gauchos sind sehr malerisch gekleidet, wenn sie auf ihren Pferden durch die Steppe jagen. Sie tragen Stiefel mit riesigen Sporen, weite Hosen, den wollenen Poncho und einen breitkrempigen Hut. Der Poncho ist rechteckig geschnitten. Durch einen Schlitz in der Mitte steckt man den Kopf. Auch in Europa ist der Poncho bekannt. Er gehört neuerdings zur modernsten Sommerbekleidung.

Auch die Kinder der Gauchos sind schon kühne Pampasreiter. Wie ihre Väter, tragen sie zu ihren Festen blanke Stiefel und den Poncho. Abends tanzen die Gauchos nach den Klängen der Volksmusik ihre Samba. Die stimmungsvollen Feste im Schein des Lagerfeuers versöhnen sie mit dem harten, entbehrungsreichen Leben in der Steppe.











Zöpfe sind immer modern



Zeichnungen: Eva Hinze

Zwei herunterhängende Zöpfe passen zu jedem Kleid. Lange, dünne Zöpfe wirken am besten, wenn man sie hochbindet oder zu „Schnecken“ aufsteckt. Wenn die Haare abgeteilt sind, wird dicht hinter jedem Ohr ein Zopf geflochten, dessen Ende man mit einem Band oder einer Spange unter dem Ansatz befestigt. Für die Schnecken, die aber nur zu schmalen Gesichtern passen, werden die Zöpfe an den Seiten und möglichst weit oben begonnen. Man legt sie wie Spiralen über die Ohren und steckt sie mit Lockennadeln oder Haarklemmen fest. Wie eine kleine Krone wird das „Käuzchen“ aufgesteckt. Die Haare werden von allen Seiten hochgebürstet, in der Nähe des Wirbels zusammengenommen, geflochten und zu einem Kranz gelegt, der so festgesteckt wird, daß er nur mit einer Kante auf dem Kopf liegt.

Sehr apart wirkt der angeflochtene Zopf, der aber volles Haar verlangt. Vom Wirbel ausgehend, werden die Haare nach allen Seiten abwärts gebürstet. Dann teilt man über der rechten oder der linken Seite der Stirn drei Strähnen ab, mit denen der Zopf begonnen wird. Beim Flechten werden die Teile gleichmäßig durch hinzugenommene Haare verstärkt. Durch die kurzgefaßten unteren Teile wird der Zopf fest an den Kopf angeflochten. Wenn alle Haare eingeflochten sind, muß der Kranz geschlossen sein. Das Zopfende wird hinter dem Ansatz angesteckt.

Wer einen Seitenzopf tragen will, muß einen ausgeprägten Hinterkopf haben. Sämtliche Haare werden auf eine Seite gebürstet und zu einem Zopf geflochten, der dicht hinter dem Ohr ansetzt. Für den Nackenzopf dürfen die Haare nicht zu kurz oder zu dünn sein. Sie werden nach oben gebürstet, dicht hinter dem Wirbel zusammengenommen und geflochten. Der Zopf hängt entweder gerade herunter, wenn er lang genug ist, wird er mit dem Ende hochgebunden oder im Nacken umgebogen, und so weit nach oben geführt, daß man das Ende unter dem Ansatz befestigen kann. Damit sich der Zopf nicht verschieben kann, wird er mit Klemmen oder Lockennadeln festgehalten. Diese Frisur ergibt ein besonders schönes Profil, weil sie die Wölbung des Hinterkopfes verstärkt.

Margot Beichler



Inserat im August

Die verehrlichen Jungen, welche heuer
Meine Äpfel und Birnen zu stehlen gedenken,
Ersuche ich höflichst, bei diesem Vergnügen
Womöglich insoweit sich zu beschränken,
Daß sie daneben auf den Beeten
Mir die Wurzeln und Erbsen nicht zertreten.

THEODOR STORM

Klebearbeit: Schott



KOMMISSAR KNOLL!

Dieb mit eines durch Tür Hofeingangs den eingedrungen, das zu den des Knoll entgehen, er später normalen beschafft, dem die und Rahmennummer Rades, wobei jedoch den um ganze zurückverlegte. unterlief jedoch Fehler: 8. Mai zwar auf Mittwoch, jedoch Feiertag, dem Geschäfte sind.

RÄTSELAUFLÖSUNGEN AUS HEFT 7/57

Besondere Kennzeichen
(Seite 4 dieses Heftes)

Das „Gespenst" ist Felix, Karteikarte Nr. 33. Seine Plattfüße haben ihn verraten.

Ein lustiger Laden

Salz, Reis, Mehl, Sago, Grieß, Hirse, Tee, Kakao, Zucker, Kaffee, Gerste, Nudeln.

Das passende Hauptwort . . .

Tal — Apfel — Nasen — Noten — Eis = T a n n e.

Rätselmax

Waagerecht: 1. Reif, 2. London, 3. Jagdhund, 5. Nürnberg, 7. Amsel, 9. See, 10. Kai; senkrecht: 4. Hannover, 6. Günter, 7. Apfelsine, 8. Lorelei.

Wer kann helfen?

Der Dieb hat das Nummernschild umgedreht. Der Wagen steht ganz oben in der Mitte.

Kennt ihr ihn?

Der Zahn.

Das gestohlene Rennrad

Wen Kommissar Knoll verhaftet, könnt ihr erfahren, wenn ihr die beiden geheimnisvollen Artikel von Seite 22 und 26 zusammensetzt. Beginnt mit dem ersten Wort im Artikel auf Seite 22 und dann mit dem ersten Wort von Seite 26, danach kommt das zweite Wort von Seite 22 usw.

Auflösung „Keine Bange"

Was hättest du gemacht?

Er ging in den offenstehenden Käfig und schlug die Tür hinter sich zu.

MADRISE (dänisches Lied)

Lustige Esserei

Kai Rosenberg — Käte Rudo (deutsche Nachdichtung)



2 *Schoko-loko-loko-lokolade, oh, mit Nüssen drin!*
Auf die Schokolade ich so sehr versessen bin.
Schoko-loko-loko-lokolade, oh, mit Nüssen drin,
ja, das ist nach meinem Sinn!

3 *Pfanne-pfanne-pfanne-pfanne-pfannekuchen, braun und rund,*
süß gefüllt mit Aprikosenmarmelade — und —
Pfanne-pfanne-pfanne-pfanne-pfannekuchen, braun und rund,
ei, die sind auch sehr gesund!

4 *Leber-leber-leber-leber-leberwurst ist auch nicht schlecht,*
ist sie gut geräuchert und dazu die Leber echt!
Leber-leber-leber-leber-leberwurst ist auch nicht schlecht,
kommt zum Frühstück grade recht!

5 *Rolle-rolle-rolle-rolle-rollmops, sag, wo rollst du hin?*
Hast so schöne Gurke da in deinem Bäuchlein drin.
Rolle-rolle-rolle-rolle-rollmops, sag, wo rollst du hin?
Wo ich so ein Mopsfreund bin!

6 *Zucker-zucker-zucker-zucker-zuckererbsen, süß und fein,*
schmecken gut, doch muß dabei ein großes Schnitzel sein!
Zucker-zucker-zucker-zucker-zuckererbsen, süß und fein,
rollen in den Topf hinein.

7 *Butter-butter-butter-butter-buttersemmeln sind gesund,*
machen unsre Wangen frisch und rot und kugelrund.
Butter-butter-butter-butter-buttersemmeln sind gesund,
bitte, Butter, gleich zwei Pfund!

8 *Appel-appel-appel-appel-äppelmus, das lieb' ich sehr,*
schick es knusprigen Kartoffelpuffern hinterher!
Appel-appel-appel-appel-appelmus, das lieb' ich sehr,
bringt mir mehr, noch immer mehr!

Wer erfindet noch neue Verse dazu?

Keine Bange – mitgemacht!

Zum Zungen zerbrechen

Hinterm Herrenhäuschen hackt Hans Holz. Hätte Hannchen, Hansens hübsches Hannchen, Hans Holz hacken hören, hätte Hannchen Hans Holz hacken helfen.

*

Fünf Fahrenholzer Holzfahrer fuhren fünf Fuhren Farbhölzer flink, fröhlich, flott fort.

Bärbel Parlow,
Waldsieversdorf,
Süßkirschenallee 8

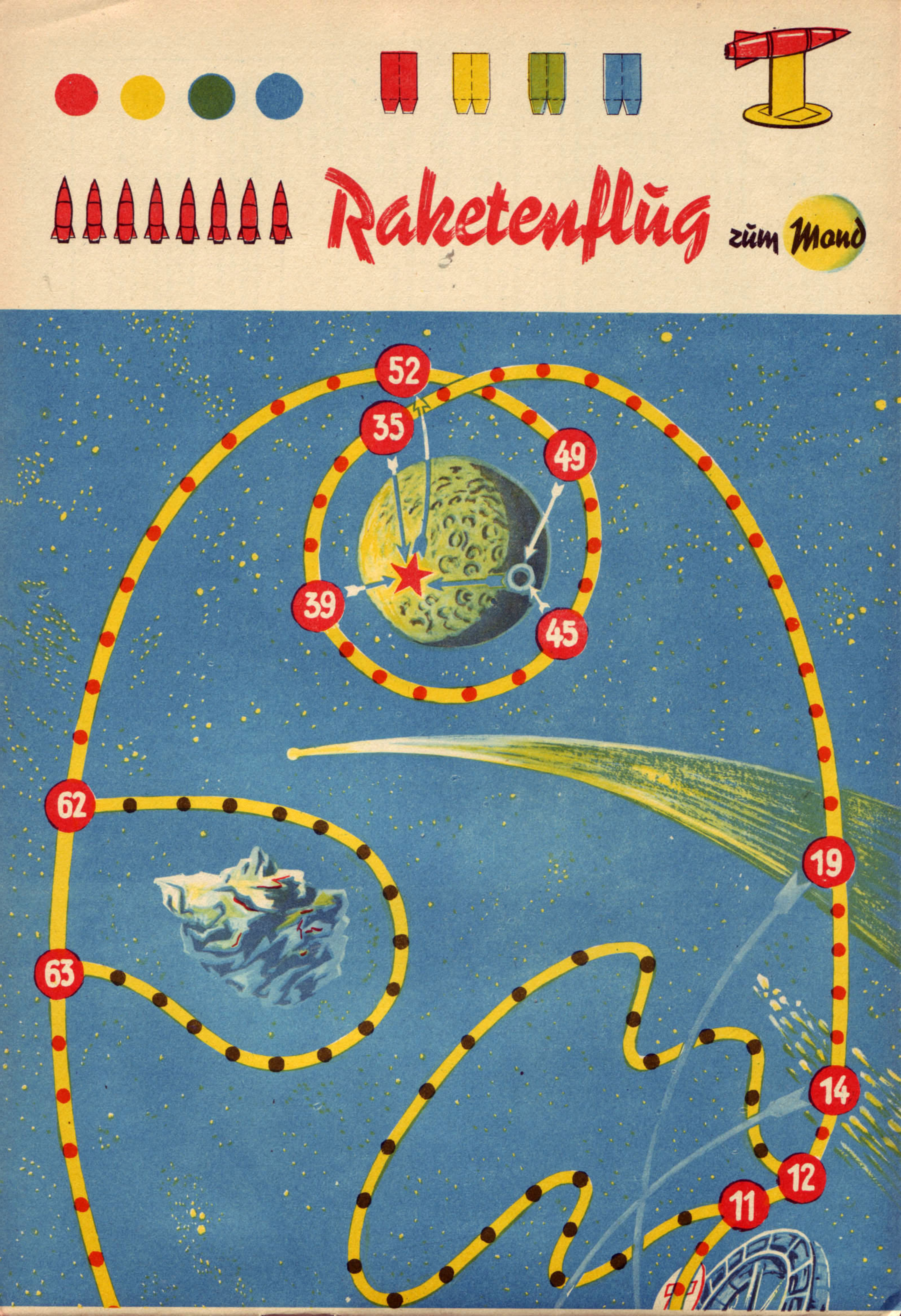
Was hättest du gemacht?

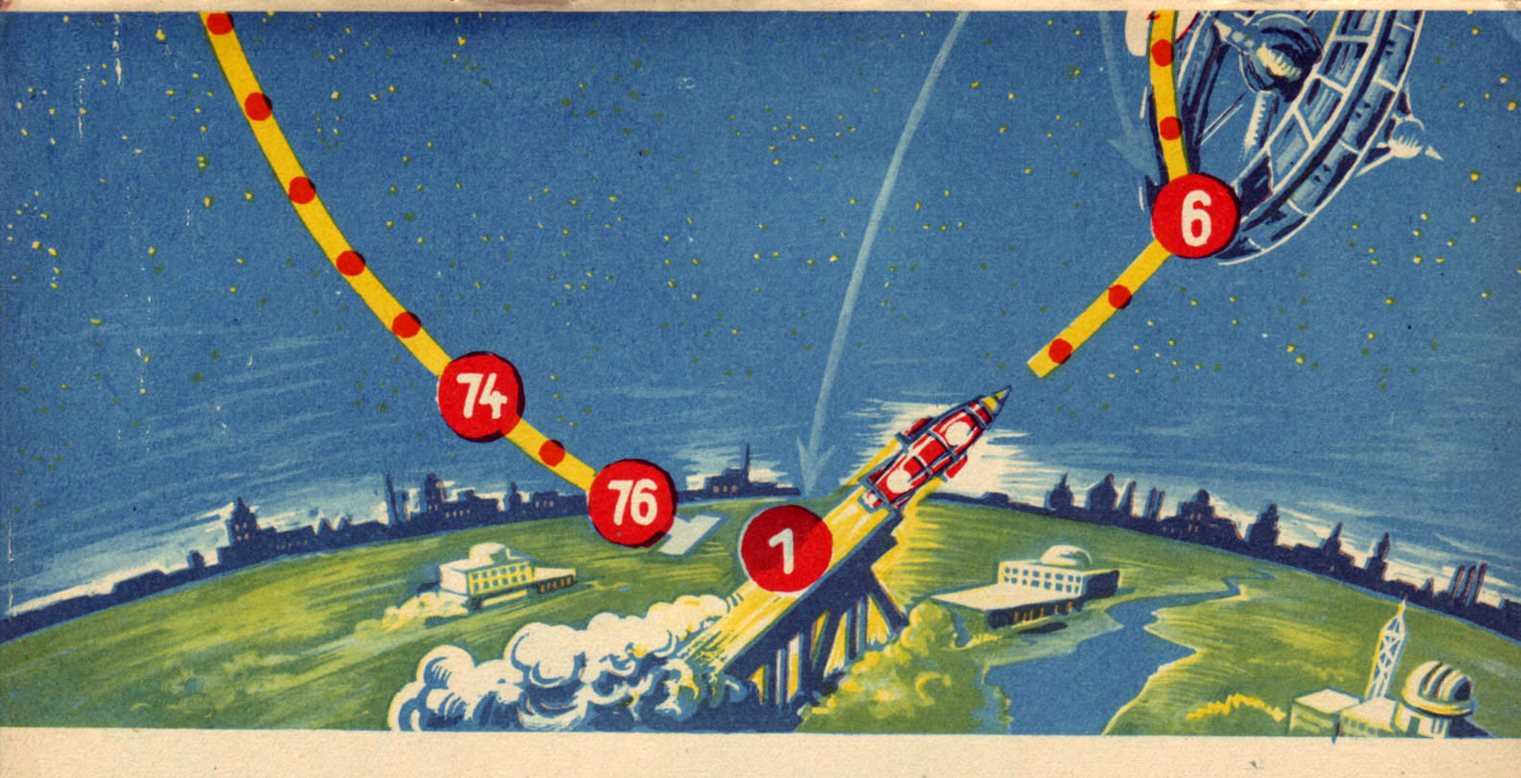
Ein junger Bursche hatte in einer Tierschau den Stalldienst übernommen. Eines Nachts sieht er, daß der Löwenkäfig leer ist, und im gleichen Augenblick kommt der Löwe um die Ecke der nächsten Stallgasse auf ihn zu. Der Bursche hatte keine Waffe, er riß auch nicht aus, und doch geschah ihm nichts. Was hatte er also gemacht?

Michael Nagel,
Leipzig W 31,
Philipp-Müller-Straße 16

REDAKTIONSKOLLEGIUM: Dieter Wilkendorf (verantwortlicher Redakteur), Peter Haunschild, Elisabeth Richter, Heinz Haupt, Willi Meinck, Oswin Goldmann, Heinz Salomon, Hans Naumilkat, Kurt Dunger, Ilse Korn, Bernhard Seeger, Richard Hambach, Manfred Streubel, Heinz Görner, Ernst Heinze, Inge Trisch, Herbert Sperling, Paul Klimpel, Egon Ehrlich. — Gestaltung: Alex Michalak.

REDAKTION: **„Fröhlich sein und singen" im Verlag „Junge Welt", Berlin W 8, Kronenstr. 30/31, Fernruf 20 04 61.** — Herausgegeben vom Zentralrat der Freien Deutschen Jugend über Verlag Junge Welt · Die Zeitschrift erscheint monatlich. — Veröffentlicht unter der Lizenznummer 1306 des Amtes für Literatur und Verlagswesen der Deutschen Demokratischen Republik — Druck: (III/9/1) Druckerei Sächsische Zeitung, Grafischer Großbetrieb, Dresden N 23, Riesaer Straße 32 350 Notenstich: C. G. Röder, Leipzig. — Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Quellenangabe und Zustimmung der Redaktion gestattet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt die Redaktion keine Haftung. — Bestellungen nimmt jedes Postamt entgegen. — 1. und 4. Umschlagseite: Jürgen Kieser.


Raketenflüg zum Mond
52
35
49
39
45
62
19
63
14
12
11



Vielleicht werdet ihr einmal inmitten einer jubelnden Menge stehen und die Weltraumfahrer verabschieden. Das wird der erlebnisreichste Tag eures Lebens sein. Doch noch ist bis zum Stattfinden des Startes in den Weltraum viel zu leisten. So wollen wir uns heute mit einem Probeflug auf unserem kleinen Spielfeld begnügen. Beobachten wir einmal, was uns bei solch einer Reise alles begegnen kann.

Auf der Erde beginnt eine gelbe Bahn mit 76 Feldern. Diese führt über die Grenze der Erde hinaus, vorbei an einem künstlichen Erdtrabanten, durch einen Regen von Meteoriten, durch den Schweif eines Kometen zum Mond. Auf dem Rückflug zur Erde begegnen wir einem Asteroid, einer gewaltigen Gesteinsmasse.

Zur Durchführung des Spieles werden ein Würfel und für jeden Spieler eine Rakete und vier Treibstofftanks (Halmafiguren) benötigt. Das Spiel ist für zwei bis vier Teilnehmer gedacht.

Derjenige, der eine Sechs gewürfelt hat, gibt einen Treibstofftank ab und startet mit seiner Rakete vom Feld 1 auf den künstlichen Erdtrabanten, Feld 6. Von hier aus beginnt der eigentliche Flug in den Weltenraum.

Nr. 6 — Der künstliche Erdtrabant

Der künstliche Erdtrabant ist eine von den Menschen geschaffene Insel, auf der die Wissenschaftler leben und arbeiten, um die Bewegung der Sterne zu studieren.

Beim Verlassen des künstlichen Erdtrabanten wird die der Sonne abgewandte Seite der Rakete von einer Kälte umgeben, die zweihundert Grad mißt.

Im Innern der Rakete aber ist es behaglich warm.

Nr. 11 — Der Verlust der Schwerkraft

Plötzlich beginnt alles in der Kabine Purzelbäume zu schlagen. Geschirr, Stühle und andere Gegenstände trennen sich vom Boden und fliegen durch die Kabine. Sogar wir selbst, lachend und hilflos mit den Beinen zappelnd, fangen an, uns unter der Kabinendecke zu drehen. Erfahrene Weltraumpiloten stürzen herbei, um Ordnung zu schaffen. Sie erklären uns, daß im Weltraumschiff Schwerelosigkeit eintritt, wenn der Raketenmotor abgeschaltet wird. Das Weltraumschiff wird nicht mehr von der Erde angezogen.

Es ist notwendig, sofort eine besondere Vorrichtung einzuschalten, die sich Gyroskop (Kreiselapparat) nennt. Dieser Apparat gestattet, daß wir wieder normal gehen und uns mit der Arbeit beschäftigen können. Aber wer nicht aufgepaßt hat und auf die Nr. 11 geraten ist, der hat ernsthaft den Kurs verloren. Er muß von den roten auf die schwarzen Punkte übergehen und diese entlangfliegen, bis er auf Feld 12 gelangt.

Wenn der Spieler jedoch einen Treibstofftank abgibt, denn für den kürzeren Weg braucht er ja weniger, so kann er gleich von Feld 11 auf Feld 12 gelangen, ohne den Umweg fliegen zu müssen. Der Spieler soll jedoch bedenken, daß noch viel Unerwartetes eintreten kann, und hoffentlich stehen ihm dann noch Treibstofftanks zur Verfügung.

Nr. 14 — Meteoritenregen

Vor uns taucht ein Schwarm von Meteoriten auf. Die in ihrer Größe ganz verschiedenen Steine stürmen mit ungeheurer Geschwindigkeit, den Weg unseres Raumschiffes schneidend, dahin. Es ist zu befürchten, daß unser Raumschiff schwere Schäden erleidet.

Wer auf Feld 14 gelangt, erleidet Schaden am Raumschiff. Er muß auf die Erde zurückkehren und das Spiel in der üblichen Reihenfolge neu beginnen.

Nr. 19 — Kometenschweif

Wir durchfliegen einen Kometenschweif, der sich über Tausende von Kilometern hinzieht. Der Kometenschweif besteht aus Gasen und leichten Staubteilchen. Der Komet erscheint selten in Erdnähe, eine Begegnung mit ihm ist gefährlich. Der Spieler, der auf Feld 19 gerät, muß auf jeden Fall zu einer kleinen Reparatur am Raumschiff zum künstlichen Erdtrabanten (6) zurückkehren.

Nr. 35, 39, 45, 49 — Der Mond

Von weitem gleicht der Mond einer steinernen Kugel von gewaltigem Umfang, die mit großen Trichtern und spitzen Bergzacken bedeckt ist. Die ungewöhnliche Stille, die wir auf dem Mond antreffen, versetzt uns in Erstaunen. Auf dem Mond sind weder Vögel noch andere Tiere zu entdecken. In den steinigen Ebenen wächst kein Gras, rauschen keine Bäume mit ihrem Laub.

Von der Nr. 35 oder 39 aus können wir direkt auf dem Mond landen, wenn wir einen Treibstofftank abgeben.

Bei Nr. 45 und 49 landen wir auf dem Teil des Mondes, auf dem der Tag schon zu Ende ist (schwarzer Kreis). Der Spieler, der in den schwarzen Kreis gelangt, muß eine Runde aussetzen, um darauf zu warten, bis der Mond diese Seite der Sonne zuwendet. Kommt die Reihe wieder an den Spieler, so lenkt er seine Rakete auf den beleuchteten Teil des Mondes, auf das rote Sternchen.

Jeder Spieler, der in das durch den roten Stern gekennzeichnete Mondstädtchen gelangt ist, läßt einen Treibstofftank zurück und begibt sich sofort weiter auf das Feld 52.

Nr. 62 — Der Asteroid

Unerwartet zeigen unsere Apparate an, daß vor uns im Weltenraum eine gewaltige Gesteinsmasse erscheint, ein Asteroid. Sich dem Asteroid zu nähern, ist gefährlich. Wie gut ist es, wenn wir auf dem bisherigen Flug nicht alle Treibstofftanks verbraucht haben. Wir sparen einen Tank ein, geben ihn ab und sausen leicht an dem Asteroid vorbei auf Nr. 63. Haben wir keinen Tank mehr, müssen wir uns damit abfinden, mit der letzten Treibstoffreserve diesen gigantischen Stein auf den schwarzen Punkten zu umfliegen.

Nr. 74 — In der Nähe der Erde

Auf heimatlichem Boden erwartet man uns, die kühnen Weltraumfahrer, schon längst. Aber auf Feld 74 wird unsere Freude getrübt. Durch die Begegnung mit dem Asteroid hat unser Raumschiff die notwendige Geschwindigkeit verloren. Nur unter Abgabe eines Ersatztanks ist es möglich, auf die Erde zu gelangen. Ist kein Treibstofftank mehr vorhanden, so muß der betreffende Spieler auf Feld 74 geduldig die Rakete eines anderen Spielers erwarten und an sich vorüberziehen lassen. Erst dann darf der Spieler die Fahrt zur Erde fortsetzen. Das Feld 76 muß mit einem direkten Wurf erreicht werden.

(Nach einem sowjetischen Kinderkalender)

Der Sohn des Schmiedes

WILLI MEINCK

KAN TSIANGS Werkstatt lag an dem schmalen Kanal, der zum Tae-See führte. Täglich segelten ungezählte Dschunken an dem Haus des Schmiedes vorbei. Eine Steintreppe führte gerade ins Wasser hinein. Manchmal stand Kan Tsiang auf der untersten Treppenstufe und unterhielt sich mit den Männern und Frauen, die ihr ganzes Leben auf den Dschunken zubrachten. Meistens aber arbeitete er mit seiner fleißigen Frau Mou Tsi vom frühen Morgen bis in die späte Nacht hinein. Viele hochstehende Herren kamen zu ihm, um sich Waffen schmieden zu lassen. Eines Tages erschien ein Bote des Königs und befahl Kan Tsiang, ein Schwert zu schmieden, das seinen Träger unbesiegbar mache. Er dürfe aber nur ein einziges für den König anfertigen.

Kan Tsiang gönnte sich keine Ruhe. Er arbeitete Tag und Nacht und ging nur zum Essen in sein Haus am Kanal. Sein Lager während der kurzen Ruhestunden war neben dem Amboß.

Nach achtzehn Tagen hatte der Schmied sein Werk vollendet. Als er aus seiner rußigen Werkstatt in die Sonne trat und das Schwert emporhielt, kam ein blinder Greis vorüber. Das Schwert glänzte wie ein Diamant, fing die Sonnenstrahlen und warf sie funkelnd zurück. Ein Lichtstrahl traf die Augen des Greises, der im gleichen Augenblick seine Sehkraft wiedererlangte. Er fiel vor dem Schmied auf die Knie und dankte ihm mit Tränen in den Augen.

Kan Tsiang hob ihn auf und sagte: „Steht auf, ehrwürdiger Greis. Euch brachte mein Schwert das Licht, mich aber wird es in die finstere Nacht stoßen!"

Der Greis verstand in seiner Freude die Rede des Schmiedes nicht. Er eilte von Hütte zu Hütte, um seine wundersame Heilung zu verkünden. Der König war ungeduldig geworden. Er hatte bereits dreimal nachfragen lassen, wie weit die Arbeit gediehen sei. Kan Tsiang sagte deshalb am gleichen Abend zu seiner Frau: „Morgen gehe ich zum König, um ihm das Schwert zu bringen."

Seine Frau, die ein Kind erwartete, sah ihn lange an. Sie bemerkte auf seinem Gesicht eine sonderbare Unruhe und ward selbst von einer bedrückenden Angst gequält.

„Höre, was ich dir sage!" sprach der Schmied. „Wenn ich dem König das Schwert gegeben habe, wird er Furcht haben, daß ich ein zweites Schwert schmiede mit der gleichen Eigenschaft, seinen Träger unbesiegbar zu machen. Er wird mich deshalb töten."

Mou Tsi bat ihn, nicht zum König zu gehen. Sie selbst wollte das Schwert abliefern. Aber Kan Tsiang ließ es nicht zu.

„Ich habe ein zweites Schwert geschmiedet", sagte er, „es befindet sich in dem großen Baum auf dem Südberg. Wenn uns ein Sohn geboren wird, so sage ihm, er solle das Schwert nehmen und mich rächen."

Am anderen Morgen verabschiedete sich Kan Tsiang von seiner Frau und ging zur Burg.

Der König fragte ihn, ob das Schwert seinen Träger unbesiegbar mache. Kan Tsiang antwortete: „Solange das Schwert in Eurer Hand ist, wird Euch keiner besiegen!"

Darauf nahm der König das Schwert und schlug Kan Tsiang den Kopf ab. Die Leiche ließ er heimlich fortschaffen.

Mou Tsi schenkte einem Knaben das Leben, der zu einem kräftigen Jüngling heranwuchs. Er hatte zwischen den Augenbrauen eine rote Narbe und wurde deshalb Mie Tjen-tse (Rote Narbe zwischen den Augenbrauen) genannt. Seine Mutter erzählte ihm vor ihrem Tode, daß der König seinen Vater ermordet habe, und nannte ihm das Versteck des zweiten Schwertes.

Der Jüngling dachte darüber nach, was der Vater mit dem Südberg gemeint haben könne, denn es gab im Süden keinen Berg mit einem Baum.

Da ging er zum Südtempel und erfuhr von einem Bauern, daß in einer Halle des Tempels eine neue Säule eingefügt worden sei. In dieser Säule fand Mie Tjen-tse das Schwert seines Vaters.

Der König träumte, daß ein Jüngling mit einer roten Narbe zwischen den Augenbrauen kommen würde, um ihn zu töten.



Als er erwachte, spürte er Furcht und verdoppelte die Zahl seiner Wächter.

Mie Tjen-tse wartete, bis der König eines Tages seine Burg verließ, und trat ihm am Löwenberg mit dem blanken Schwert entgegen. Der König sah die rote Narbe zwischen den Augenbrauen und gab seinem Pferd die Sporen, so daß er dem Schwertstreich gerade noch ausweichen konnte. Die Wächter

verfolgten den Jüngling, konnten ihn aber nicht ergreifen. Der König setzte einen hohen Preis auf den Kopf des Jünglings aus. Mie Tjen-tse verbarg sich in den Wäldern und übte sich im Gebrauch des Schwertes. Seine Kraft und seine Geschicklichkeit wuchsen. Er tötete wilde Tiere, nährte sich von ihrem Fleisch und Blut und nähte sich aus ihren Fellen feste Kleider. Eines Nachts klopfte er an die Tür einer kleinen Hütte in seinem Heimatdorf. Hier wohnte der uralte Greis, der durch Kan Tsiangs Schwert das Augenlicht wiedererlangt hatte. Der Jüngling verneigte sich vor dem Alten und sprach: „Ich bin Mie Tjen-tse, Sohn des Kan Tsiang und der Mou Tsi. Und ich bitte Euch um Euren Rat, denn ich will den König töten, weil er meinen Vater ermordet hat."
„Leg dich nieder und schlafe!" sagte der Greis. „Ich werde nachdenken."
Der Jüngling legte sich auf den Boden und versank in einen tiefen Schlaf. Als er am Morgen erwachte, saß der Greis noch an der gleichen Stelle. Er hatte den Schlaf des Jünglings behütet. Mie Tjen-tse wartete geduldig auf seine Worte.
„Komm morgen abend wieder", sagte der Alte. „Dann werde ich dir einen Rat geben."
Der Jüngling verneigte sich vor dem Alten und ging in den Wald zurück. Er war ungeduldig und konnte kaum die Stunden bis zum Dunkelwerden abwarten. Als er am Abend in die Hütte trat, stand neben dem Lager des Greises ein Mädchen.
„Lu Tschung-in, die Tochter meiner Enkelin, wird dir helfen", sagte der Greis. „Du kannst ihr vertrauen!"
Lu Tschung-in war eine Dienerin in der Burg und über die Gewohnheiten des Königs gut unterrichtet.
„Morgen kommen die Händler in den Burghof", sagte sie, „der König liebt es, Geschenke auszuwählen."
Der Jüngling verstand, was sie sagen wollte, dankte dem Greis und dem Mädchen und ging davon, um sich vorzubereiten.
Am anderen Tage ging der König, begleitet von neun Wächtern, in den Burghof zu den ehrfürchtig wartenden Händlern. Er kam zu einem Alten mit weißem Bart, der bunte Seidentücher feilbot. Zufällig warf er einen Blick in das Gesicht des Händlers und gewahrte eine rote Narbe zwischen den Augenbrauen.
„Du bist Mie Tjen-tse!" rief er und zog sein Schwert. „Jetzt werde ich dich töten!"

Mie Tjen-tse aber warf die Seidentücher auf die Erde und entledigte sich seiner Verkleidung. Als er den Mantel abgeworfen hatte, trat er, in ein Tigerfell gekleidet, dem König mit dem Schwert entgegen. Die Händler wichen entsetzt zurück, als der furchtbare Kampf begann. Feuer schlug aus dem Stahl, wenn die Schwerter gegeneinanderprallten. Kein Wächter konnte es wagen, sich den Kämpfern zu nähern. Mie Tjen-tse wußte, daß er den König nur besiegen konnte, wenn er ihm das Schwert aus der Hand schlug. Der Kampf dauerte schon zwei Stunden, und es schien dem Jüngling, als ließe die Kraft seines Gegners nach. Er drang in heftigem Angriff auf den König ein und führte einen gewaltigen Hieb gegen die Waffe seines Feindes. Klirrend fiel das Schwert zu Boden. Als der König sich niederbeugte, um das Schwert aufzuheben, schlug der Jüngling den Mörder seines Vaters nieder. Er nahm das Schwert vom Boden und wehrte sich nun mit beiden Waffen gegen die Wächter, die von allen Seiten auf ihn eindrangen. Es gelang ihm, sich bis zum Tor durchzuschlagen und zu entfliehen.
Mie Tjen-tse verließ Sutschou und ging nach dem Norden des Chinesischen Reiches. Er vollbrachte viele Heldentaten im Kampf gegen fremde Eindringlinge und stieg im Heer des Kaisers bis zum Rang eines Generals hinan. Stets trug er die beiden Schwerter bei sich, die sein Vater Kan Tsiang geschmiedet hatte.



Zeichnungen: Günter Hain



Aufgepaßt, mein verehrtes Publikum!

Hier gibt es den Frösi-Talisman, den heute jedes Kind trägt! Er sollte an keinem Fahrrad, an keinem Roller, an keinem Ball fehlen! Er gehört an jeden Koffer, an den Rucksack — überall hin. Denn merken Sie sich: Der Frösi-Talisman bringt Glück und Ferienfreude! Nutzen Sie die einmalige Gelegenheit und schneiden Sie ihn aus! Nur ein paar Tröpfchen Leim, evtl. etwas farblosen Lack über den Talisman, und er hält, wo er halten soll!





Zum Patent und Gebrauchsmuster-
schutz angemeldet
Fröhlich sein
und singen
3-D
KRUZISKOP
3-D-Kruziskop-Verfahren und
3-D-Zeichnungen: Jürgen Kieser

Mit

Fröhlich sein und singen

Karte und Kompaß – auf Wanderfahrt



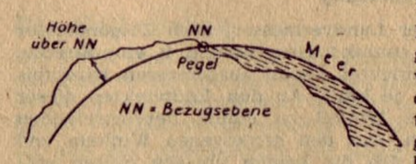
Sonderbeilage in „Fröhlich sein und singen“, herausgegeben vom Amt für Jugendfragen beim 1. Stellvertreter des Vorsitzenden des Ministerrats

Gab es schon immer Landkarten?

Die Entwicklung der Landkarten bis zu ihrem heutigen Stand ist eng mit der Entwicklung der menschlichen Gesellschaft verbunden. Unsere Vorfahren, die vor Tausenden von Jahren in Wäldern und an Gewässern lebten, brauchten noch keine Karten. Für ihr beschränktes Jagdgebiet genügten ihnen solche Hilfsmittel wie die Sonne oder andere natürliche Merkmale, um sich wieder zu ihren Höhlen zurückzufinden. Erst als die griechischen und römischen Sklavenschiffe die Länder um das Mittelmeer herum zu erobern begannen, als der Handel mit anderen Staaten aufblühte, suchten die Schiffsführer und Karawanenleiter nach einem Mittel, das sie sicher und unabhängig von allen Zufällen, wie z. B. dem Wetter, ihren Weg finden ließ. Sie begannen, grobe Zeichnungen von ihren Fahrten anzufertigen. Gelehrte wie Ptolemäus von Alexandrien begannen nach diesen Zeichnungen Karten anzufertigen. Da aber damals die Ansicht bestand, daß die Erde eine Scheibe sei, konnten diese Karten nur ein ganz verzerrtes Bild der Wirklichkeit wiedergeben. Außerdem gab es ja niemand, der versucht hätte, wirklich ernsthafte Messungen der Erdoberfläche anzustellen. Dieser Zustand dauerte sehr lange, etwa bis ins 14. Jahrhundert nach der Zeitenwende. Erst dann gelang den beiden Gelehrten Kopernikus und Kepler der Beweis dafür, daß die Erde eine Kugel sei und um die Sonne kreise. Damit war der Weg für wissenschaftlich einwandfreie Messungen frei gemacht. Durch die Berichte solch kühner Entdecker wie Kolumbus, da Gama und anderer wurde das Weltbild immer vollständiger. Aber auch an der genauen Erforschung einzelner Länder wurde gearbeitet. So stellte Frankreich vor der großen Revolution 1789 das erste vollständige Kartenwerk seines Landes her. Bald darauf folgte auch Deutschland.

Heute ist die gesamte Welt in großen Kartenwerken aufgezeichnet, die genaue Auskunft über Wirtschaft, Bevölkerung, Bodenschätze und andere Fragen geben können.

Eine große Schwierigkeit war dabei, die gewölbte Erdoberfläche auf das ebene Kartenpapier zu übertragen. Dieses Problem löste man neben verschiedenen anderen Methoden dadurch, daß man sich immer ein Gebiet zur Übertragung auf die Karte vornahm, was so groß war, daß sich die Krümmung der Erdoberfläche nicht mehr bemerkbar macht. Dieses Gebiet entspricht ungefähr einer Ausdehnung von 10×10 km. (Etwa die Fläche, die auf unseren Meßtischblättern zu sehen ist.) Um nun einen Punkt zu haben, auf den man alle anderen Höhenmessungen beziehen kann, wählte man den Amsterdamer Pegel (Wasserstandanzeiger). Diesen Punkt im Meer und alle Punkte in gleicher Höhe nennt man Normalnull (NN), die gedachte Ebene, die alle diese Punkte bilden und auf die sich alle Messungen beziehen, die Bezugsebene (Skizze).



Will man nun einen Punkt auf der Erde genau bestimmen, so verwendet man dazu die Längen- und Breitengrade. Das sind 360 gedachte Linien (Winkelmesser), von denen die Erde wie mit einem Gitter überzogen ist. Dabei zählt man bei den Längengraden entweder von 0 Grad (dieser Grad läuft genau durch die Sternwarte Greenwich bei London) nach Osten bis 360 Grad oder je 180 Grad nach Osten und nach Westen. Alle Längengrade stoßen senkrecht auf den Äquator, der die Erde genau in der Mitte halbiert. Die nördliche und die südliche Hälfte der Erde werden nochmals in Breitengrade unterteilt, und zwar in 90° nach Norden und 90° nach Süden. Da die Entfernung zwischen zwei Graden noch sehr groß ist, werden die Grade nochmals in je 60 Minuten und die Minuten in 60 Sekunden unterteilt. Die Schreibweise sieht dabei so aus: 60° = 60 Grad, 50′ = 50 Minuten, 25″ = 25 Sekunden = 60° 50′ 25″.

Wie werden Karten hergestellt?

Die Herstellung einer genauen Karte erfordert sehr viel Zeit und Mühe. Zwei Jahre brauchen Landvermesser, Kartenzeichner und Drucker zu einem einzigen Meßtischblatt im Maßstab 1 : 25 000. Sie müssen dabei drei Aufgaben lösen:

1. die Triangulation und Nivellierung (Dreiecksmessung und Höhenbestimmung)
2. die Topographie (Aufnahme der geländekundlichen Einzelheiten)
3. die Kartographie (Fertigstellung zum Druck)

Damit ihr versteht, was damit gemeint ist, sollen nun diese einzelnen Arbeitsgänge kurz erklärt werden.

1. Dreiecks- und Höhenmessung

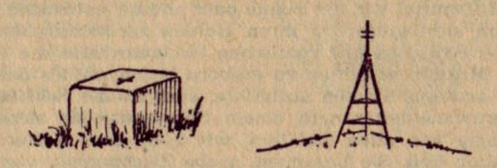
Diese Arbeit leistet der Landvermesser, auch Trigonometer genannt. Er schafft sich zunächst eine Basis, d. h. eine Strecke, die mit feinsten Instrumenten genau ausgemessen wird (bis auf 2 mm Genauigkeit je km!). An den Endpunkten dieser Grundlinie werden die Winkel zu einem hervortretenden Geländepunkt gemessen. Aus den gemessenen Winkeln und der Grundlinie lassen sich die beiden übrigen Seiten entnehmen und bilden somit wieder Grundlinien für weitere Dreiecke. In diese Dreiecke werden wieder kleinere Dreiecke eingemessen und bilden somit ein Festpunktfeld. Nach der Länge der Dreieckseiten spricht man vom Dreiecksnetz

1. Ordnung (20—50 km) 3. Ordnung (3—6 km)
2. Ordnung (5—15 km) 4. Ordnung (1—3 km)

Alle Festpunkte werden durch Steine und — wenn bei der Messung nicht gut sichtbar — mit besonderen Gerüsten (trigonometrisches Signal) gekennzeichnet. So einen Festpunkt nennt man auch „trigonometrischer Punkt“ (Skizze). Die Seite, auf der der TP (Trigonometrischer Punkt) eingeschlagen ist, ist die Südseite.

Die Lage dieser Punkte nach Längen- und Breitengraden wird astronomisch bestimmt.

Die Höhe der Punkte über NN (Normalnull) wird durch Nivellement ermittelt. Mit einem Nivellierinstrument ermittelt man den Höhenunterschied aller benachbarten Punkte zur Bezugsebene (NN). Besonders an den Hauptstraßen ent-



lang werden etwa alle 2 km Höhenpunkte geschaffen. Die Höhe wird mit der Wasserwaage (Nivelliergerät) bestimmt. Die Messungen führen wegen Kontrolle der Zahlen in Schleifen zum Ausgangspunkt zurück. Nivellementpunkte sind durch Steine mit einem seitlich angebrachten Bolzen gekennzeichnet. An Bahnhöfen findet man diese Bolzen in der Wand eingelassen. Daneben eine Tafel, z. B. 51,27 m über NN.

2. Die Kartenaufnahme

Von den trigonometrischen Punkten aus werden optisch eine Anzahl neuer Punkte in ihrer Entfernung und Höhe bestimmt. Dazu hat der Topograph einen Meßtisch, auf dem das Kartenblatt (Meßtischblatt) befestigt ist. Auf dem Meßtisch liegt eine Kippregel (Nivelliergerät mit Lineal). Der Meßgehilfe hält die Meßlatte auf die markantesten Punkte des Geländes. Jedesmal wird durch die Kippregel die Meßlatte angemessen und Entfernung und Höhe ermittelt. Die Entfernung wird auf dem Meßtischblatt vom eingetragenen eigenen Standpunkt maßstabgerecht in der betreffenden Richtung eingezeichnet und die ermittelte Höhe dazugeschrieben.

Nachdem von mehreren Punkten das Gelände so aufgenommen wurde, zeichnet der Topograph das dazwischenliegende Gelände durch Kartenzeichen, indem er über jeden gemessenen Punkt geht, auf das Meßtischblatt. Die Höhenangaben bilden die Grundlage für die Zeichnung der Höhenlinien. Neuerdings werden auch photographische Aufnahmen vom Flugzeug aus für die Kartenherstellung verwendet. Messungen sind jedoch trotzdem erforderlich, weil auf einer Luftaufnahme nicht alles zu sehen ist.

3. Die Herstellung der Karten

Das vom Topographen im Gelände gefertigte Meßtischblatt wird von ihm nochmals ins reine gezeichnet und vom Kartographen auf eine Druckplatte übertragen. Außerdem zeichnet der Kartograph vom Meßtischblatt die Karten kleinerer Maßstäbe, z. B. 1 : 100 000.

Die Aufgaben unserer Karten

Die Karten haben neben ihrer Hauptaufgabe, der Orientierung zu dienen, noch weit vielseitigere Bedeutung. Sie helfen z. B. der Wirtschaft, Gelände für den Bau von Industrieanlagen auszusuchen, sie sind aber nicht zuletzt auch unentbehrliche Helfer unserer Volksarmee beim Schutz unserer Republik. Die Karten ermöglichen es, sich das Gelände auch außerhalb des menschlichen Gesichtskreises vorzustellen. Man bezeichnet die Karten als die „verkleinerte, verebnete, vereinfachte und erläuternde Darstellung der Erdoberfläche oder eines Teiles davon“.

Verkleinert deshalb, weil ja die Karte kleiner als ihr Ebenbild in der Natur gezeichnet werden muß;

verebnet, weil von der gewölbten Erdoberfläche auf die ebene Karte gezeichnet werden muß;

vereinfacht, weil nicht jede kleine Geländeeinzelheit auf der Karte eingezeichnet werden kann;

erläuternd, weil die Gegenstände in der Natur, die oftmals erscheinen, wie z. B. Kirchen, Straßen, Brücken, Dörfer usw., durch Kartenzeichen und Schrift dargestellt werden.

Entsprechend ihrem Verwendungszweck gibt es verschiedene Karten, z. B. Erdkarten (Land- und Seekarten), Himmelskarten, Straßen-, geologische und Wetterkarten.

Außerdem unterscheidet man nach den Maßstäben die „Internationale Weltkarte“ (1 : 1 000 000), die „Übersichtskarte von Mitteleuropa“ (1 : 300 000), die Autokarte (1 : 300 000), die Karte 1 : 100 000 (Genauigkeit bei einzelnen Geländepunkten bis auf 200 m), „Topographische Karte“ (1 : 25 000) mit einer Genauigkeit von 5—20 m, und die „Deutsche Grundkarte“ im Maßstab 1 : 5000.

Der Karteninhalt

Die Karte stellt einen Teil der Erdoberfläche dar. Damit uns die Karte einen Überblick über ein großes Gebiet geben kann, ist sie in einem bestimmten Verhältnis zur Natur verkleinert. Dieses Verkleinerungsverhältnis nennt man den Maßstab.

Da nun der Karteninhalt, der Natur entsprechend, ein sehr vielseitiger ist, hat man ihn unterteilt in

Bodenbedeckungen oder Grundriß und

Bodenformen oder Höhendarstellung.

Bodenbedeckungen:

Man unterscheidet künstliche (von Menschen errichtete) Bodenbedeckungen und natürliche (Bewachsung). Die Bodenbedeckungen, besonders die natürlichen, sind meist im richtigen Maßstab auf der Karte dargestellt. Manchmal würden aber Gegenstände in der Natur, wie z. B. schmale Bäche und Wege, Brücken usw., kaum auf der Karte zu sehen sein,

wenn man sie im gleichen Maßstab wie die gesamte Karte darstellt. Deshalb werden solche Gegenstände vergrößert dargestellt. Um die künstlichen Bodenbedeckungen noch besser auseinanderhalten zu können, unterteilt man sie nochmals in

Verkehrsnetz und Siedlungen.

Zum Verkehrsnetz rechnen wir alle Eisenbahnen, Straßen, Wege und Kanäle. Dabei gibt es so viele Formen, daß man sie in Gestalt von Kartenzeichen vereinfacht hat. Dies ermöglicht ein besseres Verstehen der Karte.

Unter Siedlungen verstehen wir sowohl zusammenhängende Ortsteile als auch einzelne Straßenzüge und Gebäude, wie z. B. Mühlen, Fabriken, Burgen usw.

Bei den natürlichen Bodenbedeckungen unterscheidet man pflanzenlose (Sand- oder Felswüsten), pflanzenarme (Heide- und Ödland), grasreiche (Wiesen- und Sümpfe), waldreiche (Laub-, Nadel- und Mischwald) und kulturreiche (Felder, Hopfenpflanzungen, Weingärten, Parkanlagen, Baumschulen usw.) Landschaften. Dabei werden alle Ackerflächen ohne besondere Kartenzeichen nur in ihrer Begrenzung dargestellt. Zu den natürlichen Bodenbedeckungen rechnet man auch noch die Gewässer, die man wiederum in fließende (Bäche, Flüsse, Ströme) und stehende (Teiche, Seen, Meere, Häfen und Kanäle) Gewässer unterteilt.

Um nun diese unzähligen verschiedenen Geländepunkte vereinfacht auf die Karte zu bringen, verwendet man Kartenzeichen. Der Kartenzeichner benutzt dazu den Strich und den Punkt, wobei der Strich in drei verschiedenen Stärken je nach Wichtigkeit des Gegenstandes als doppelter Strich, punktiert und gerissen auftreten kann.

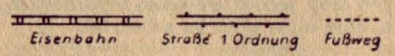
Es gibt drei Gruppen von Kartenzeichen, nämlich:

1. Punktzeichen:

Ruine — Hervorragender Baum — Trigonometrischer Punkt — Kirche

Bahnhöfe, Burgen, Kirchen, Denkmäler, einzelnstehende Bäume, trigonometrische Punkte usw.

2. Linienzeichen:



Eisenbahnen, Straßen, Wege, Ströme, Kanäle, Wasser- und Energieleitungen, Grenzen.

3. Flächenzeichen:



Gärten, Friedhöfe, Wiesen, Ödlandgebiete, Wälder, Moore, Seen und Teiche.

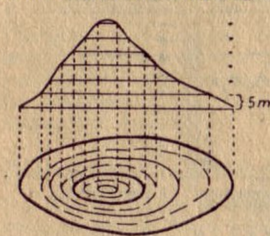
Diese Kartenzeichen sind nicht auf allen Karten gleich. Je kleiner der Maßstab ist, z. B. 1 : 300 000, um so weniger Zeichen finden auf den Karten Platz. Während man auf Karten mit großem Maßstab wie 1 : 25 000 noch einzelne Gebäude verzeichnet findet, werden auf Karten mit kleinem Maßstab wie 1 : 1 000 000 selbst Großstädte nur noch durch kleine Punkte dargestellt.

Bodenformen

Es ist für jeden Wanderer wichtig, zu wissen, welche Höhenunterschiede er während seiner Wanderung überwinden muß. Auch darüber geben die Karten kleineren Maßstabes Auskunft, allerdings auf verschiedene Weise. Auf der Karte 1 : 25 000 erfolgt die Höhendarstellung durch Höhenlinien, im Gegensatz zur Karte 1 : 100 000, wo sie durch Bergschraffen dargestellt ist.

Höhenlinien geben stets Punkte in gleicher Höhe über NN an. Sie werden je nach ihrer Bedeutung verschieden bezeichnet. Unterschiede von 20 m werden durch stärkere durchgehende Linien dargestellt, während Unterschiede von 10 m durch schwächere durchgehende Linien und solche von 5 m durch unterbrochene dünne Linien gekennzeichnet werden.

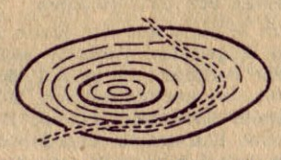




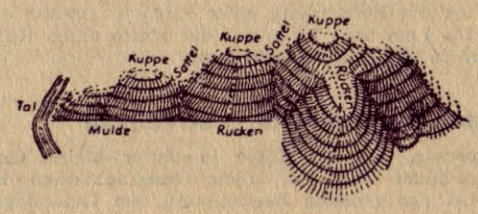
Wie diese Schichtlinien entstehen, kann durch eine Kartoffel veranschaulicht werden. Wir zerschneiden sie in mehrere gleichstarke Scheiben, legen dann zuerst die untere, dann die anderen auf ein Blatt Papier und zeichnen die Umrisse nach. Diese Umrißlinien verbinden immer Punkte gleicher Höhe.

Je dichter die Höhenlinien zusammenliegen, um so steiler ist das Gelände. Das muß man wissen, wenn man sich den Verlauf der Wanderroute auf der Karte ansieht. Wege, die die Höhenlinien rechtwinklig schneiden, sind steil. Laufen die Wege parallel, so sind sie eben oder nur leicht geneigt.





Bergschraffen verbinden nicht Punkte gleicher Höhe, sondern gleichen Gefälles miteinander. Je steiler der Hang ist, um so dichter und dicker sind die Schraffen gezeichnet. Durch die Schraffierung entsteht beim Betrachter der Eindruck, daß die Hänge um so steiler sind, je dunkler ihre Zeichnung ist. Bergkuppen selbst bleiben ebenso wie Ebenen ohne Schraffierung.



Die Beschriftung

Wem würde wohl im unbekannten Gelände eine Karte etwas nützen, auf der keine Namen angegeben sind? Deshalb sind auf jeder Karte alle Namen von Siedlungen, Gewässern, Bergen, Tälern und Geländegegenständen, die von den Einwohnern besondere Bezeichnungen erhielten, genannt. Außerdem gehören zur Beschriftung noch die Zahlen der Höhenlinien und die Höhenangaben bei Bergen und Kesseln sowie zahlreiche Abkürzungen, die im Zeichenschlüssel am unteren Rande der Karte erläutert sind.

Die Kartenschrift verläuft im allgemeinen von West nach Ost. Einwohnerzahlen von Orten kann man auch ungefähr aus der Größe der Schrift ihrer Namen ersehen.

Der Kartenmaßstab

Die Karte ist eine stark verkleinerte Nachbildung der Natur. Sie steht deshalb in einem bestimmten Verkleinerungsverhältnis zu dieser. Dieses Verkleinerungsverhältnis nennt man den Maßstab. Die Maßstäbe, mit denen wir uns in der Hauptsache beschäftigen müssen, sind 1 : 25 000 und 1 : 100 000. Was

bedeuten diese Zahlen? 1 : 25 000 bedeutet, daß 1 cm auf der Karte 25 000 cm oder 250 m in der Natur entspricht. Will man also wissen, wie lang in der Natur eine Strecke ist, die auf der Karte 7,5 cm beträgt, so multipliziert man die Zahl 25 000 mit der Anzahl der gemessenen Zentimeter. Man erhält 25 000 × 7,5 = 187 000 cm = 1,875 km in der Natur. Noch einfacher ist die Berechnung einer Karte 1 : 100 000, da man dort nur für 1 cm bzw. 1 mm auf der Karte einen Kilometer bzw. 100 m in der Natur setzen muß.

Das Gitternetz und seine Anwendung

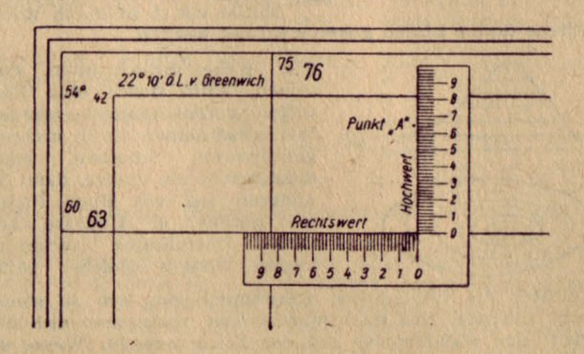
Das Gitternetz, das die Karte in lauter kleine Quadrate unterteilt, findet man auf allen topographischen Karten. Es hilft bei der genauen Bestimmung von Geländepunkten auf der Karte nicht nach Graden, sondern nach Metern. Das Gitternetz setzt sich aus Hochwerten (parallel zum Äquator) und den Rechtswerten (rechtwinklig zu den Hochwerten) zusammen. Um nun mittels Hoch- und Rechtswert einen Punkt auf der Karte genau zu bestimmen, verwendet man den Planzeiger, dessen Maßstab allerdings mit dem der Karte übereinstimmen muß. Im Handel erhält man meist Planzeiger, die die Maßstäbe 1 : 25 000 und 1 : 100 000 in sich vereinigen. Auf dem Planzeiger 1 : 25 000 entspricht jeder Teilstrich einer Entfernung von 20 m. Unsere Phantasiekarte enthält die Hochwerte von 58 95 bis 58 96 und die Rechtswerte von 64 11 bis 64 15.

Will man nun einen Punkt genau bestimmen, so legt man die waagerechte Teilung des Planzeigers so an eine waagerechte Linie des Gitternetzes, daß die senkrechte Teilung den zu bestimmenden Punkt berührt. Dann liest man bei diesem Punkt an der senkrechten Teilung den Hochwert und an der links vom Hochwert liegenden senkrechten Gitterlinie den Rechtswert ab. Ein Beispiel dazu (Skizze). Die abgelesenen Hoch- und Rechtswerte (entsprechend der Teilstriche) werden zu den am Kartenrand gedruckten Werten zugezählt. Das sieht dann z. B. so aus:

H 60 63 000 + 650 (m) = 60 63 650
R 75 76 000 + 840 (m) = 75 76 840

Da man aber zumeist die Kennziffern der Breiten- und Längengrade, in unserem Falle die Zahlen 60 und 75, wegläßt, bleiben also übrig

H = 63 650 R = 76 840



Die Anwendung der Karte

Messen von Entfernungen

Zum Messen auf der Karte muß man den Maßstab kennen. Bei hügeligem Gelände sollte man allerdings stets etwas mehr rechnen, da ja auf der Karte nur horizontale Werte gemessen werden können. Wir können eine Reihe von Hilfsmitteln benutzen: Lineal, Bindfaden, Draht, Papierstreifen, Zirkel, Kurvimeter und Linearmaßstab.
Mit dem Lineal mißt man die Strecke zwischen zwei Punkten und rechnet dann je nach Maßstab um.

Bindfaden und Draht verwendet man bei Strecken mit vielen Kurven. Der Faden bzw. Draht wird auf die Strecke aufgelegt, dann geradegezogen, gemessen und die Entfernung umgerechnet.
Mit dem Papierstreifen mißt man, indem man ihn mit einem Ende auf den Anfang der Strecke legt, danach an der ersten Kurve einen Strich zieht, das Papier dreht und so immer weiter bis zum Endpunkt mißt. Die gesamte Strecke wird dann am Papier abgemessen.

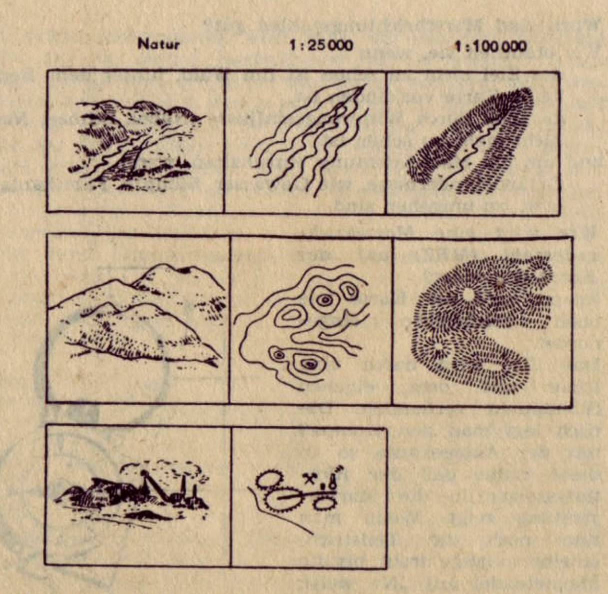
Mit dem Stechzirkel trägt man ebenfalls Teilstrecke auf Teilstrecke ab und überträgt sie auf ein Lineal. Dazu eignet sich besonders auch der Linearmaßstab, den man am Rande vieler Karten findet. Dort kann man sofort die genaue Entfernung ablesen.

Beim Messen mit dem Kurvimeter stellt man dieses auf Null ein und fährt dann die zu messende Strecke entlang. An dem entsprechenden Maßstab der Karte kann man dann die ungefähre Entfernung ablesen.

Karte und Natur

Bevor man sich ins Gelände begibt, soll man stets versuchen, mit Hilfe der Karte eine Vorstellung von dem zu erwartenden Gelände zu gewinnen. Dabei soll man sich vor allem ein Bild von den Höhenzügen, Gewässern und Hauptverkehrswegen machen. Will man sich nun im Gelände orientieren, so muß man erst einmal wissen, wo man sich überhaupt befindet. Dazu ist nötig: einmal die Kartenzeichen in der Natur wiederzuerkennen und zum anderen die Gegenstände in der Natur auf der Karte wiederzufinden.

Wer aber die Karte dabei benutzen möchte, muß erst einmal dafür sorgen, daß sie in ein richtiges Verhältnis zur Natur gebracht, das heißt eingenordet wird. Dazu nimmt man am besten den Marschkompaß. Das „N“ auf der Teilstrichscheibe wird so gedreht, daß es mit dem Richtungspfeil



übereinstimmt. Dann legt man den Kompaß mit der Anlegekante an den linken Kartenrand oder an eine Nord-Süd-Linie des Gitternetzes und dreht die Karte mit dem Kompaß so lange, bis die Magnetnadel mit dem „N“ übereinstimmt. Natürlich muß die Kartei dabei waagerecht liegen.

Steht kein Kompaß zur Verfügung, so merkt man sich von seinem Standpunkt aus im Gelände mehrere Richtpunkte, z. B. eine Kirche, einen Aussichtsturm oder einen Teich, sucht dann diese auf der Karte und richtet danach die Karte ein. Der obere Kartenrand zeigt dann ungefähr die Nordrichtung an.

Wozu sind Marschrichtungszahlen gut?

Wir brauchen sie, wenn

das Ziel nicht zu sehen ist (im Wald, hinter dem Berge),
keine Karte vorhanden ist,
das Ziel durch Witterungseinflüsse (Nebel, Schnee, Nacht) nicht mehr zu sehen ist

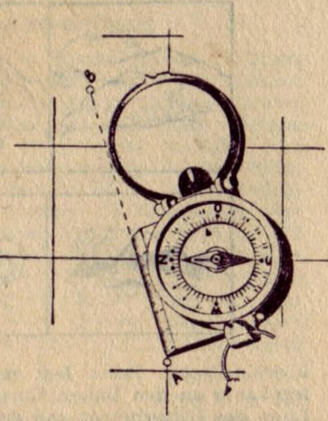
und um die Marschrichtung einzuhalten, wenn

Geländehindernisse, wie Gewässer, Sümpfe, Fabrikanlagen usw., zu umgehen sind.

Wie wird eine Marschrichtungszahl (MRZ) auf der Karte festgelegt?

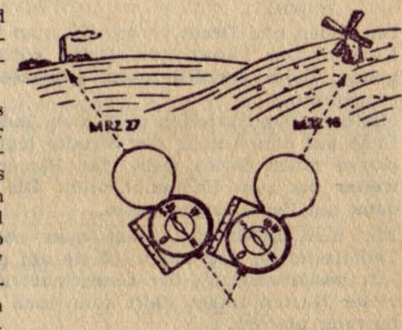
Zuerst wird die Karte wie oben beschrieben eingenordet.

Das Ziel wird durch eine Linie mit dem eigenen Standpunkt verbunden. Danach legt man den Kompaß mit der Anlegekante so an diese Linie, daß der Richtungszeiger in die Marschrichtung zeigt. Wenn man nun noch die Teilstrichscheibe so lange dreht, bis die Magnetnadel auf „N" weist, so kann man am Richtungszeiger die Teilstriche bzw. die MRZ ablesen (Skizze).



Und wie im Gelände?

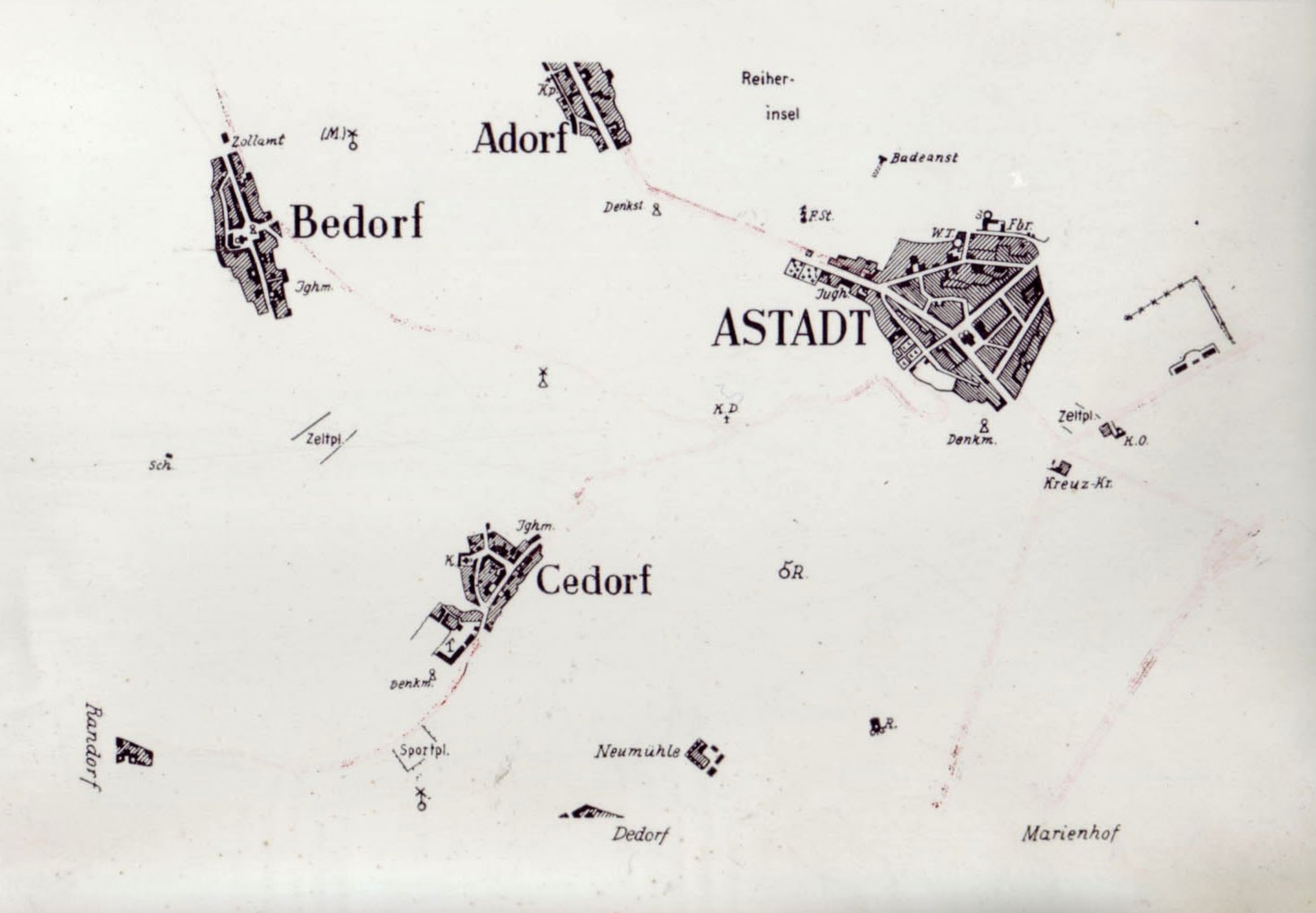
Der Deckel des Kompasses wird geöffnet, der Spiegel hochgestellt und dann der Richtungspunkt über Kimme und Korn angepeilt. Während des Anpeilens dreht man die Teilstrichscheibe so, daß „N" mit der ruhenden Magnetnadel übereinstimmt. Danach wird die Marschrichtungszahl am Richtungszeiger abgelesen.



Wir suchen das Marschziel auf der Karte nach Marschrichtungszahlen. Das Ziel liegt 2000 m nach MRZ 27. Zuerst wird die Teilstrichscheibe so gedreht, daß MRZ 27 auf den Richtungspfeil zeigt. Danach wird die Karte eingenordet, der Kompaß mit dem Anfang (0) der Anlegekante an den Ausgangspunkt gelegt und der Kompaß so lange gedreht, bis die Magnetnadel auf „N" einspielt. Das Ziel muß dann auf der vom Ausgangspunkt nach MRZ 27 gezogenen Hilfslinie liegen. (Nur Bleistift verwenden!)

Wenn man ein Ziel im Gelände aufsuchen will, zum Beispiel 500 m nach MRZ 16, so stellt man diese MRZ auf den Richtungspfeil ein, klappt den Spiegel schräg hoch und hält den Kompaß in Augenhöhe. Nun dreht man den Kompaß unter ständiger Beobachtung der Magnetnadel so lange, bis diese auf „N" einspielt. Dabei wird über Kimme und Korn der Richtungspunkt im Gelände anvisiert. Bei längeren Strecken muß man evtl. mehrere Richtungspunkte hintereinander anvisieren, um zum Ziel zu gelangen.

Quellenmaterial: Walter Zill: Was man von einer Landkarte wissen muß · Haltenhof/Sandau: Die praktische Kartenkunde · Min. für Volksbildung: Junge Touristen · Deutsche Volkspolizei: DV 106 für Karten und Geländekunde · Zentralrat der FDJ: Junge Touristen ·
649 — Ag 209/57 DDR · Druck: (140) Neues Deutschland, Berlin N 54
550 VI. 57 1251

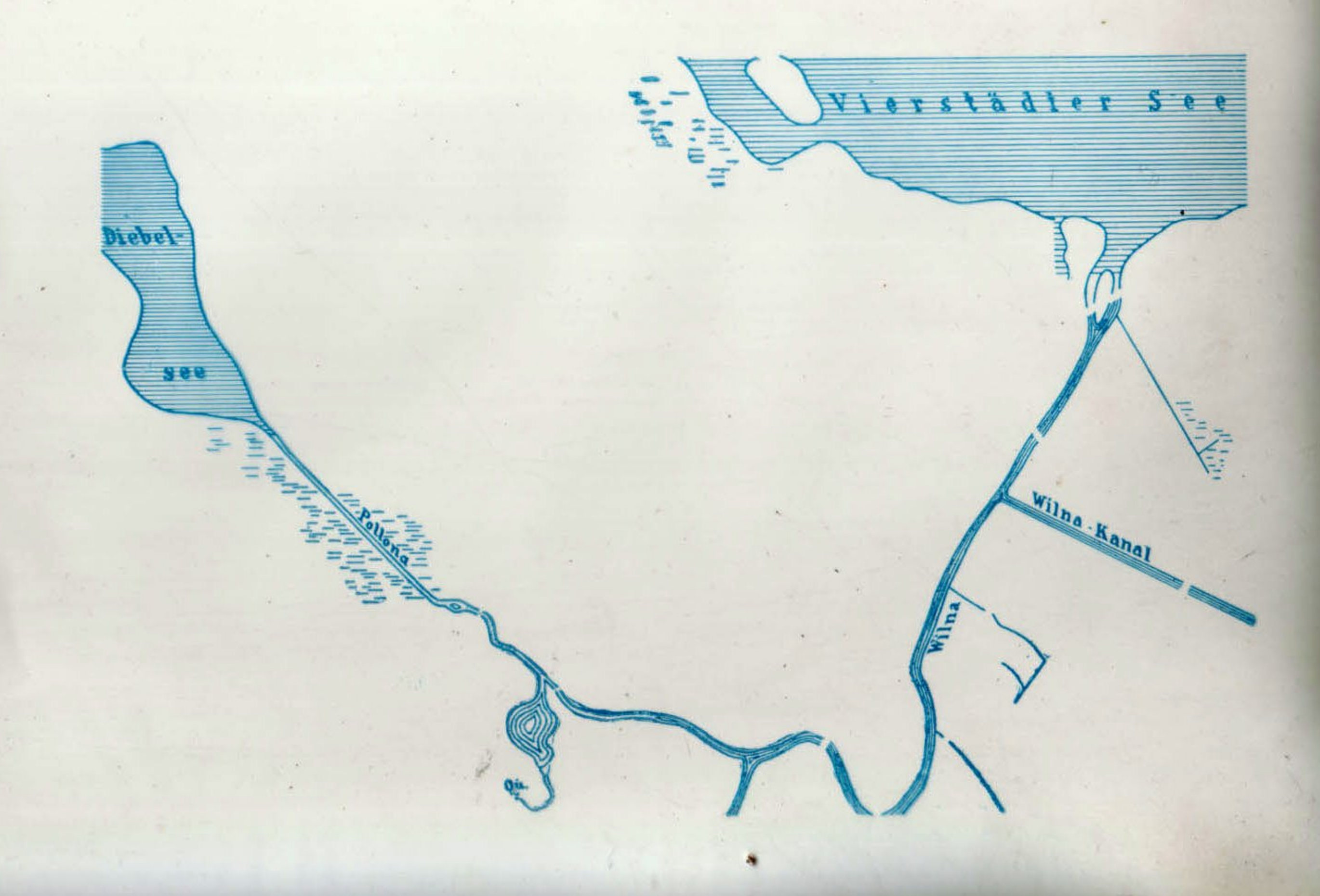

Reiher-
insel
Zollamt
(M.)
Kp.
Adorf
Badeanst
Bedorf
Denkst.
F.St.
W.T.
Fbr.
Jghm.
Jugh.
ASTADT
Zeltpl.
K.D.
Denkm.
Zeltpl.
K.O.
Sch.
Kreuz-Kr.
Jghm.
K.
Cedorf
R.
Denkm.
R.
Randorf
Sportpl.
Neumühle
Dedorf
Marienhof

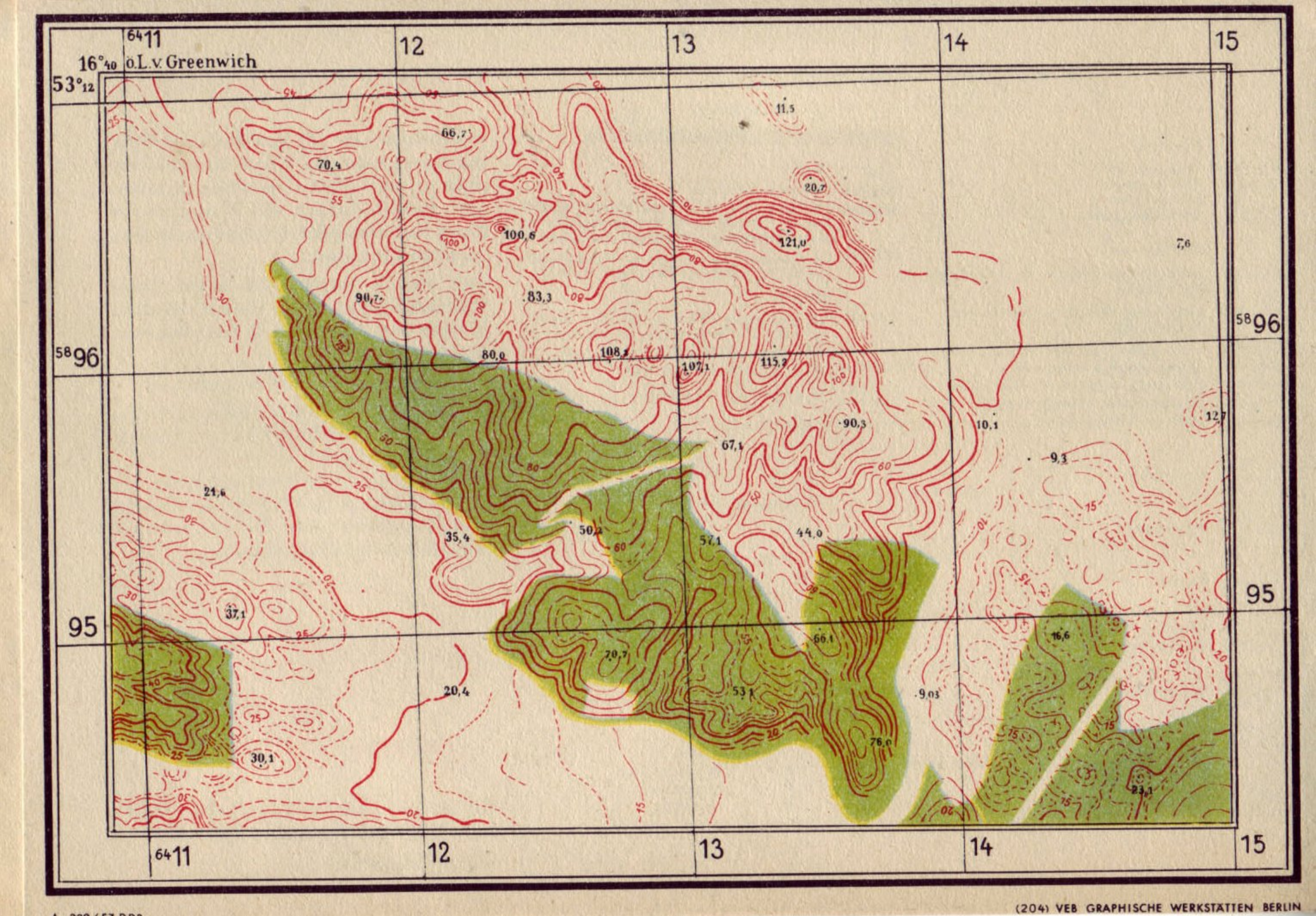


67
Hafen
Hbf.
13
13
67
Bf.



5
6
F
Err Block
7
8
14
15
16
17
Plattenau B
Rodenser Wald
Rabenwald
Valentinstal


Vierstädter See
Diebel-
see
Pollona
Qu.
Wilna
Wilna-Kanal



(204) VEB GRAPHISCHE WERKSTÄTTEN BERLIN

Die wichtigsten Kartenzeichen (Abb. 1)

Grenzen:
- Staatsgrenze
- Bezirksgrenze
- Kreisgrenze
- Gemeindegrenze

Eisenbahnen:
- mehrgleisige Haupt- u. vollspurige Nebenbahn
- eingleisige Haupt- u. vollspurige Nebenbahn
- Vollspurige nebenbahnähnl. Kleinb.
- Schmalspurige Nebenbahn
- Schmalsp. nebenbahnähnl. Kleinb.
- Straßen- und Wirtschaftsbahn
- Seil- und Schwebebahn

12 Autobahnen im Bau

54 **Straßen:**
- Fernverkehrsstraße
- IA etwa 5,5 m Mindestnutzbreite mit gutem Unterbau, für Lastkraftwagen zu jeder Jahreszeit unbedingt brauchbar
- IB weniger fest, etwa 4 m Mindestnutzbreite für LKW nur bedingt brauchbar

Wege:
- IIA Unterhalt. Fahrweg, für einz. Kraftw. zu jeder Zeit brauchbar, abgesehen von außergew. Witterungsverhältnissen
- IIB Unterhaltener Fahrweg
- III Feld- und Waldwege A / B
- Fußweg

- Laubwald
- Mischwald
- Heide
- Wiese (nasse Wiese)
- Weingarten
- Park
- Friedhöfe
- Nadelwald
- Buschwerk u. Weidenanpflanzung
- Sand, Kies u. Geröll (Ödland)
- Bruch mit Torfstich
- Hopfenanpflanzung
- Baumschule
- Bruchfeld

- Trigon. Punkt
- Denkm. — Denkmal
- Einzelgrab
- Hünenstein, Hünengrab
- 120 — Kilometerstein
- Kirche
- F. W.W. — Försterei, Waldwärter
- R. — Ruine
- Bergwerk, i. Betrieb u. verl
- Grube, Steinbruch
- Kapelle
- Hervorragender Baum
- T. — Turm
- Wte — Warte
- Wassermühle
- Wegweiser
- Windrad
- (A 6) Windmühle (ehem.)

Oh wandern, wandern meine Lust ...

dieses Lied habt ihr gewiß oft auf Wanderungen gesungen. Damit ihr euch aber recht gut im Gelände zurechtfindet, haben wir in dieser Beilage alle Dinge, die mit Karte und Kompaß in Verbindung stehen, zusammengetragen.

Das, was ihr sonst täglich in der Natur betrachten könnt, z. B. Häuser, Straßen, Wälder usw. haben wir in Kartenzeichen dargestellt.

Seht euch die 4 Deckblätter genau an:

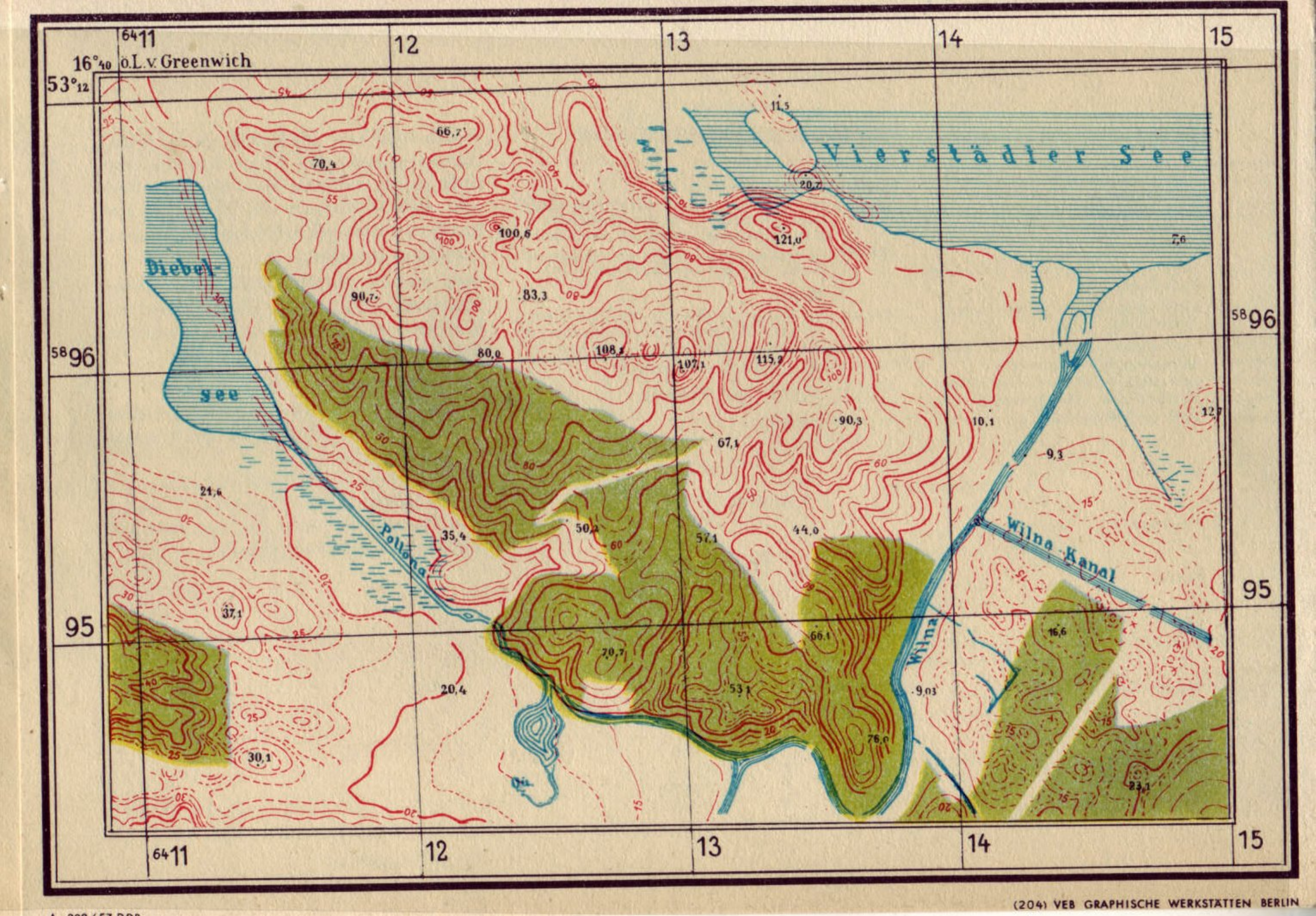
1. Blatt: Städte und Dörfer, 2. Blatt: Straßen und Bahnen, 3. Blatt: Wälder und Wiesen. 4. Blatt; Gewässer.

Wollt ihr nun jedes Deckblatt allein ansehen, so schlagt die Rückseite der Beilage (das Grundblatt) unter das von euch gewünschte Zellglasblatt (Skizze).

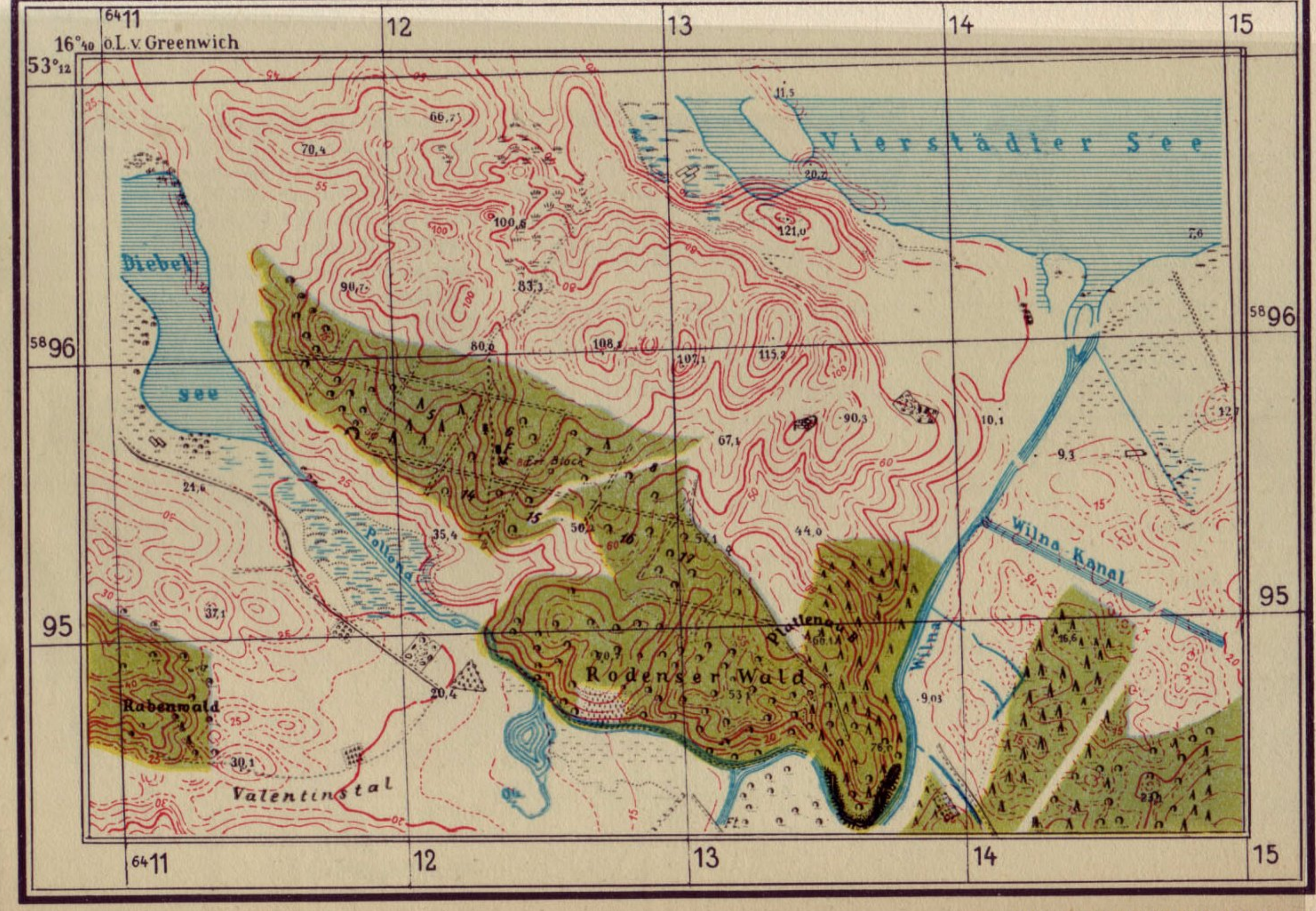


Soll die Karte vollständig erscheinen, dann legt alle 4 Deckblätter übereinander.

Wie gefällt es euch?

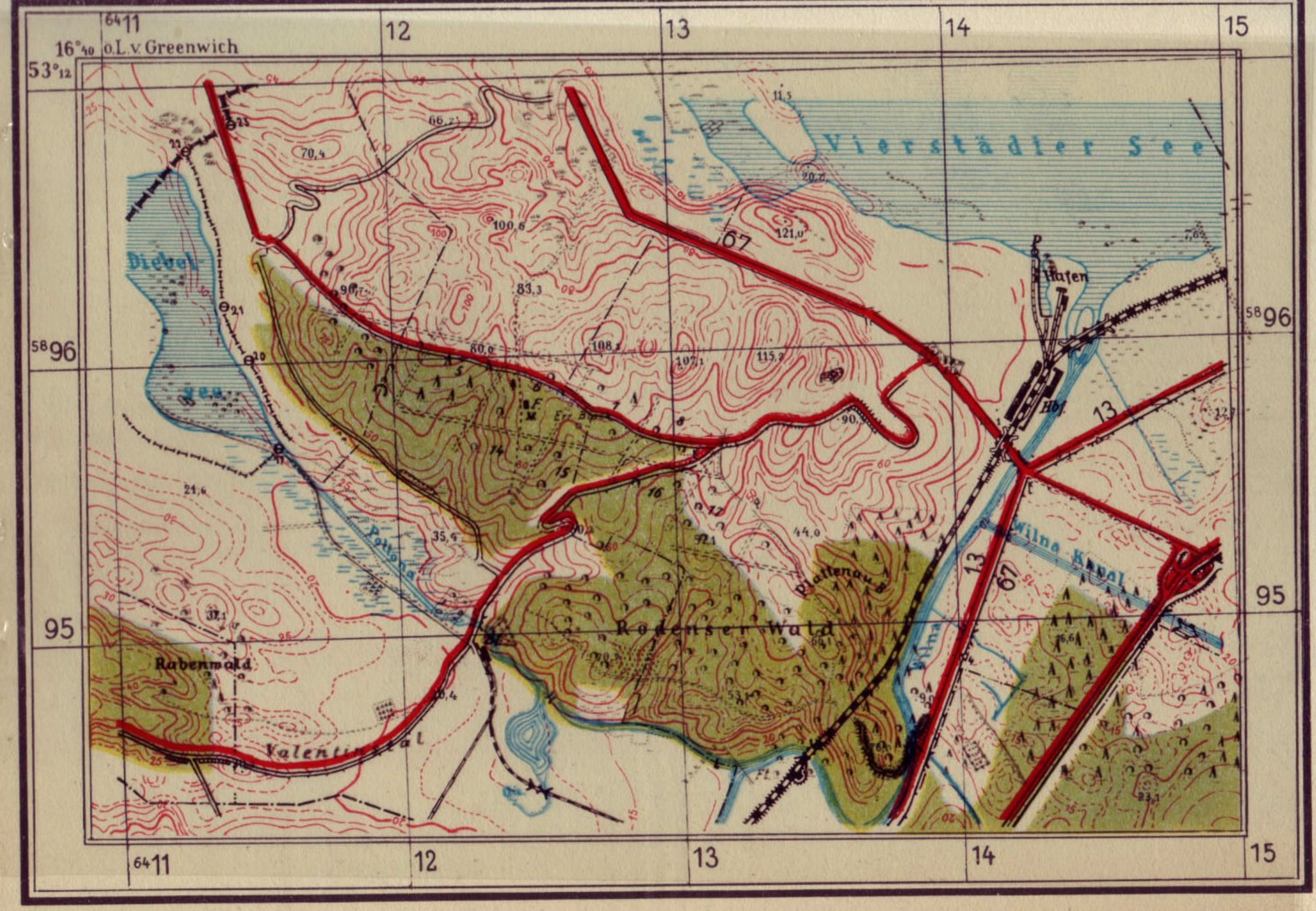


(204) VEB GRAPHISCHE WERKSTÄTTEN BERLIN

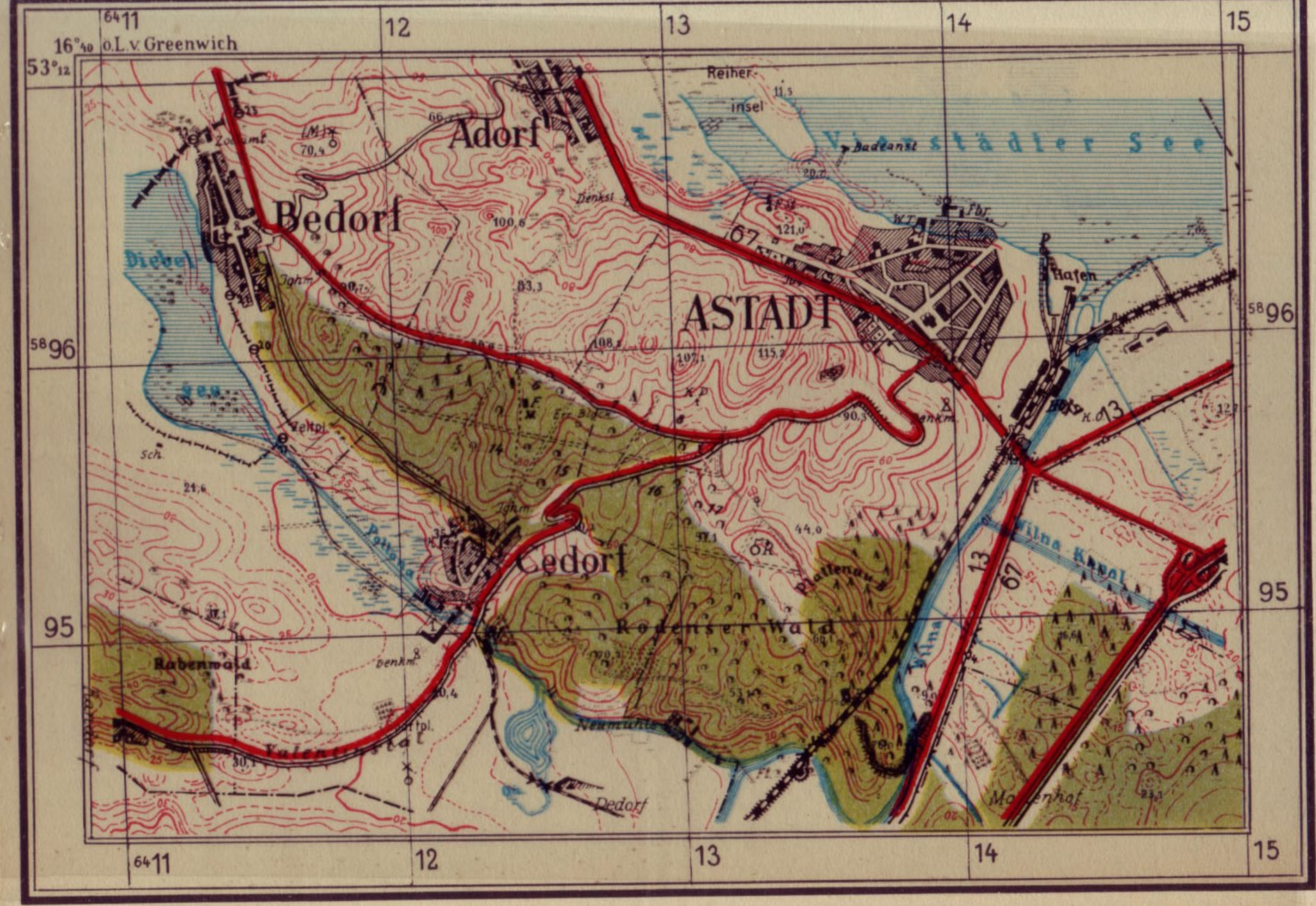


Ag 209/57 DDR

(204) VEB GRAPHISCHE WERKSTÄTTEN BERLIN



(204) VEB GRAPHISCHE WERKSTÄTTEN BERLIN
Ag 209/57 DDR



(204) VEB GRAPHISCHE WERKSTÄTTEN BERLIN
Ag 209/57 DDR